

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»
XIX Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XIX Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»**

**PROCEEDINGS
of the XIX International Scientific Conference
for students and young scholars
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»**

**2024
Астана**

УДК 001

ББК 72

G99

«ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024» студенттер мен жас ғалымдардың XIX Халықаралық ғылыми конференциясы = XIX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024» = The XIX International Scientific Conference for students and young scholars «ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024». – Астана: – 7478 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.

ISBN 978-601-7697-07-5

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 001

ББК 72

G99

ISBN 978-601-7697-07-5

**©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2024**

8. «Интернетке негізделген адаптивті оқыту қоғамдастығына» (PDF). Архивтелген түпнұсқа (PDF) 2006 жылы 4 маусымда. Алынған 17 тамыз, 2008.

9. «Adobe бауырластардың eLearning шаблондарын Captivate 9-ға біріктіреді». VentureBeat. Алынған 2015-12-29.

ӘОЖ 372

ГЕОГРАФИЯ САБАҚТАРЫНДА ОЙЫН ЭЛЕМЕНТТЕРІ ПАЙДАЛАНУ

Саңғылбаева Балауса Серікқызы

sangylbaevab@gmail.com

География педагогтерін даярлау ББ білім алушысы, Жаратылыстану ғылымдары факультеті,
Л.Н Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Астана, Қазақстан
Ғылыми жетекшісі: М.Н. Мусабаева

Қазіргі білім берудің негізгі міндеті – әлеуметтік белсенді, кәсіби құзыретті және шығармашылық дамыған тұлғаны қалыптастыруға жағдай жасауға негізделген педагогикалық жүйені дамыту. Қазіргі уақытта біз білім беру кеңістігінің өзгеруін де байқаймыз, бұл өзгерістер бойынша мектептегі білім беру жүйесінің жағымсыз құрамдас бөлігі қазіргі заманғы талаптарға анық сәйкес келмейтін ақпаратты жиі енжар қабылдайтын оқушының белсенділігінің төмендігі болып табылады. Ақпараттық қоғамға көшу үшін білім беруді жаңғырту, оқытудың заманауи технологияларын енгізу, білім берудің жаңа технологияларын енгізу жағдайында білім сапасына қол жеткізу үшін мұғалімнің оқушыларды өз бетінше, шығармашылық жұмысқа тартудың өзектілігі артып отыр. Бұдан шығатыны, мектеп оқушыларының білім алушының қазіргі жағдайы олардың теориялық даярлығының сапасын, шығармашылық жұмысқа дайындығын, ең бастысы, оқытудың әдіс-тәсілдері мен құралдарын арттырудың жаңа жолдарын іздеуді қажет етеді. [1]

Соңғы уақытта педагогикалық жұмысқа ойын педагогикалық технологиялары жеткілікті түрде енгізілуде. Оқытудың ойын формасы соңғы жылдардағы ең перспективалы және табысты инновацияны көрсетеді. Іскерлік дидактикалық ойын барысында белсенділік, шешімділік, есте сақтау қабілетінің тиімділігі мен күші, өнімділігі мен динамикалық ойлауы дамиды, өзіне деген сенімділік пайда болады, кемелдікке ұмтылу пайда болады.

Егер дидактикалық тұрғыдан қарасақ, ойынмен оқытудың болашағы зор, өйткені ол қазіргі педагогикалық теорияларға қайшы келмейді және кіріктірілген оқыту формасына айнала алады. [2]

Сабақ айту барысындағы өзіміздің тәжірибем көрсеткендей, көп жағдайда дайын білімді беру адамды шешу жолдарын анықтауға, талдауға, жүйелеуге және өз бетінше анықтауға қабілетті және дайын болуға әрдайым ынталандырмайды. Сондықтан мұғалім мен оқушының өзара әрекеті мен қарым-қатынасы, оқытуды ұйымдастырудағы жанаша көзқарас қажет.

Ойындарда балалар қиялын, зерделілігін, байқампаздығын, тапқырлығын көрсетіп, тез әрі логикалық ойлауға үйренетіні белгілі. Ұжымдық ойында әрқашан дерлік бәсекелестік элементі (кім жылдам, дұрыс жауап береді, кім көп біледі), яғни ерік-жігер, табандылық, зейін бар. «Әрбір жақсы ойында, ең алдымен, еңбек жігері мен ой жігері бар» (А. С. Макаренко). [5]

Географиялық ойындардың мақсаты ең алдымен білім беру болып табылады: картаны оқу дағдыларын бекіту, алған білімдерін, әртүрлі қосымша ақпаратты пайдалана білу, пәнге деген қызығушылықты ояту, одан да көбірек білуге деген құштарлықты ояту.

Ойындарды сабаққа және үйірме жұмыстарына қосуға болады, оларды серуендеу кезінде, табиғатқа экскурсияда және мектептегі үзіліс кезінде демалыс орындарында ойнауға болады. [4]

Оқушылардың ойлауын дамыту құралы ретінде бірнеше ойын түрлерін ұсынғым келіп отыр:

Ойын «Бір! Екі! Үш!»

Ойынға қатысушылар қол ұстасып, шеңбер құрады. Сағат тілімен қозғала отырып, олар: «Бір!» Дейді. Екі! Үш! Мені теңіз деп атаңыз!» Соңғы сөзде барлығы тоқтап, кезек-кезек теңіз атауларын айта бастайды. Егер кім үндемей қалса, ол ойыннан шығарылады.

«Ендік және бойлық» ойыны

Ойынға қатысушылар (кемінде 4 адам болуы керек) төрт топқа бөлінеді. Біріншісі – «солтүстік ендіктер», екіншісі – «оңтүстік ендіктер», үшіншісі – «шығыс бойлықтары», төртіншісі – «батыс бойлықтары». Ойыншылар кезектесіп қатарға тұрады. Баяндамашы кез келген географиялық нысанды атайды, ал ойынға қатысушылар оның қай жерде орналасқанын тез есте сақтайды. Бұл нысанның «ендіктерін» және «бойлықтарын» білдіретіндер тез отыруы керек. Мысалы, жүргізуші: Мадагаскар аралы; жігіттер «оңтүстік ендіктер» мен шығыс бойлықтарды бейнелей отырып, қисаяды».

«Географиялық мәселелер»

Ойынға екі команда қатысады. Жеребеден кейін №1 командалардың бірі ойынды бастайды. Бұл команданың капитаны өз мүшелерімен келісе отырып, географиялық тақырыптар бойынша 10 сұрақ қояды, ал №2 топ мүшелері бір әріптен басталатын жауап берулері керек. Бірінші команданың капитаны әріпті атайды, мысалы, П әрпі.

«Жоғары-төмен» ойыны

Ойыншылар көшбасшыдан жарты шеңбер құрайды. Ол өлшемдері бойынша үлкенді-кішілі мемлекеттерді тізімдей бастайды. Үлкен мемлекет (Қытай, Ресей, Бразилия, т.б.) аталса, жігіттер аяқ ұшымен көтеріліп, қолдарын созып, сол арқылы көлемін көрсеткендей болады. Егер шағын мемлекеттер аталса, ойынға қатысушылардың барлығы қолдарын лақтырып жібереді. Екі қателік жіберген адам ойыннан шығарылады. [3]

Қорытындылай келе, бұл мақалада географияны оқытуда ойын элементтерін қолданудың маңызды аспектілері қарастырылды. Бұл ойын әрекеті негізге тұлға бойындағы керек деген дағды қалыптастыруға және мұғалім мен оқушылардың арасындағы ынтымақтастықты арттыруға сондай ақ, білім сапасын арттыру үшін көптеген перспективалар мен мүмкіндіктерді ашады деген қорытынды жасауға мүмкіндік береді.

Менің жеке пікірімше, ойын элементтері білім берудің құрамдас бөлігі болып табылады және оқушылардың біліктілігін арттыруда, олардың оқу белсенділігін ынталандыруда және жүйелі түрде сыни ойлауды дамытуда басты рөл атқарады. Географияны оқытуда ойынның көмегімен көптеген мәселелер шешіледі: пәнге деген қызығушылық дамиды, оқу әрекеті белсендіріледі, ойын баланың жеке басының дамуына ықпал етеді, оның шығармашылық мүмкіндіктері ашылады.

Сондай-ақ, ойындар оқушылардың сабақта алған білімдерін бекітуге және қайталауға ғана емес, жаңа білім алуға да үлкен септігін тигізеді деп санаймын.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Яков Перельман «Қызықты ғылым». Санкт-Петербург, 2013.
2. Жанғазин А. «Географияны оқыту әдістемесі». Алматы, 2012.
3. Н. Ж. Жанатбекова «Қазіргі заманғы педагогикалық технологиялар». Алматы, 2014.
4. Ф. Б. Бөрібекова «Оқу орындарында географияны оқыту әдістемесі». Алматы, 2009.
5. Макаров В. П «Ғылыми географиялық танымның әдіснамалық мәселелері. Теориялық хронология.»