

Торайғыров университетінің
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайғыров университета

**ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТІНІҢ
ХАБАРШЫСЫ**

Педагогикалық сериясы
1997 жылдан бастап шығады



**ВЕСТНИК
ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТА**

Педагогическая серия
Издается с 1997 года

ISSN 2710-2661

№ 4 (2020)

Павлодар

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайгыров университета

Педагогическая серия
выходит 4 раза в год

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о постановке на переучет периодического печатного издания,
информационного агентства и сетевого издания

№ KZ03VPYU00029269

выдано

Министерством информации и коммуникаций
Республики Казахстан

Тематическая направленность

публикация материалов в области педагогики,
психологии и методики преподавания

Подписной индекс – 76137

Бас редакторы – главный редактор

Бегентаев М. М.

д.э.н., профессор

Заместитель главного редактора

Ответственный секретарь

Пфейфер Н. Э., *д.п.н., профессор*

Нургалиева М. Е., *PhD доктор*

Редакция алқасы – Редакционная коллегия

Абибуллаева А.,

д.п.н., профессор

Бурдина Е. И.,

д.п.н., профессор

Жумагаева Е.,

д.п.н., профессор

Фоминых Н. Ю.,

д.п.н., профессор (Россия)

Снопкова Е. И.,

к.п.н., профессор (Белоруссия)

Мирза Н. В.,

д.п.н., профессор

Донцов А. С.,

доктор PhD

Шокубаева З. Ж.,

технический редактор

За достоверность материалов и рекламы ответственность несут авторы и рекламодатели

Редакция оставляет за собой право на отклонение материалов

При использовании материалов журнала ссылка на «Вестник Торайгыров университета» обязательна

<https://doi.org/10.48081/OVCG4936>**Г. К. Кудиярбекова, А. М. Искакова, А. Х. Тахирова**Торайғыров университеті,
Қазақстан Республикасы, Павлодар қ.

ОЙЫН ОҚУ ПРОЦЕСІ РЕТІНДЕ

Оқытудың ойын түріне көшуі кездейсоқтық емес. Егер сіз жалықтыратын және монотонды жұмысқа ойын элементтерін қоссаңыз, ол қызығушылықпен және әлдеқайда аз уақытпен жасалатыны белгілі. «Ойнай отырып жұмыс істеу» деген кең таралған ұғым тегін емес, яғни шығармашылық бәсекелестік жағдайында, күйзеліссіз, оңай жұмыс істеу. Сондықтан оқу ойындарын пайдалану оқу процесін жандандыруға, оның тиімділігін арттыруға мүмкіндік береді. Шынында да, дәстүрлі сабақ барысында, ауызша сұрау болған кезде, топтың белгілі бір бөлігі ғана толық құрамда жұмыс істейді: тақтада жауап беріп тұрған студент және пәнге қызығушылық танытқан студенттер бөлігі, ал білім алушылардың қалған бөлігі «ақыл-ойдың енжарлығы» жағдайында болады. Сабақ құрылымында ойындарды қолдану топтың осы немқұрайлы бөлігін оқу материалымен баурап алуға, сауалнамалар кезінде оның белсенділігін арттыруға мүмкіндік береді, бұл студенттердің үлгеріміне жақсы әсер етеді. Сонымен бірге, ойын барысында басқа «қарсыластардың» ойын бақылай отырып, оқушы қосымша танымдық ақпарат алады, өйткені олар өздерінің және басқалардың қателіктерін анық және тез көрсетеді.

Кілтті сөздер: ойын, оқу процесі, модельдеу, имитация, нақты жағдайларды талдау, дидактикалық ойын.

Кіріспе

Ойын – көптеген философиялық, мәдени, психологиялық-педагогикалық зерттеулердің нысаны болатын күрделі әлеуметтік-мәдени құбылыс. Ойынды білім беру мақсатымен пайдалану туралы мәселе ерекше орын алады. Оның күрделілігі ойынның ерекше қызметінде: оның көптеген анықтамаларында, өзіндік құндылықтары және өздігінен жүруінде, практикалық бағдарлардың жоқтығында, нәтижеге бағытталуында (ішкі, ойындық емес, практикалық).

Сонымен қатар, оқыту өзінің мәні бойынша, мұғалім өз кәсібінің табиғатына сәйкес, ойын міндеттерінен тыс, алдын-ала қойылған дидактикалық мақсатқа бағындырып ұйымдастыратын мақсатты іс-әрекет болып табылады. Сондықтан, дидактикалық (білім беру, тәрбиелік) ойын – бұл ішкі қарама-қайшы құбылыс [1,57].

Теориялық тұрғыдан (түсіну) және тәжірибеде (жобалау және пайдалану) көмекке ойын мен мақсатты ойын арасындағы айырмашылықты белгілеу келеді, яғни, алдын-ала жоспарланған нәтижелі ойынға (бірақ практикалық емес) қол жеткізуге бағытталған ережелері бар ойындар.

Зерттеудің мақсаты: Оқыту процесінде дидактикалық ойынның мәнін анықтау.

Зерттеудің пәні: Дидактикалық ойынды жоғары оқу орындарында қолдану.

Зерттеудің әдістері мен нәтижесі

Әлемдік педагогикада ойындарды білім беру мақсатында қолданумен тығыз байланысты бірнеше ұғымдарды бөліп қарастырады: модельдеу, имитация, бәсекелестік.

Модельдеу – бұл аудиториядағы өмірлік тәжірибелерді, жағдайлар мен жанжалдарды қайта жасайтын стратегия [2, 224].

Имитация (имитациялық модельдеу) – бұл «шындықтың негізгі белгілерінің тірі бейнесі».

Нақты жағдайларды талдау – бұл нақты және (немесе) жалпы сипаттамалық қасиеттерін анықтау мақсатында жүзеге асырылатын нақты немесе имитациялық жағдайды терең және белсенді зерттеу» (Эллингтон, Эддинал, Персивал, 1984).

Ойын білім, білік және дағдыларды игерудің тиімді құралы ретінде білім алушыны ақпаратты тұтынушыдан талап етушіге айналдыра алады, өйткені ол ойынның барлық мазмұнын түсініп, жетіспейтін ақпараттарды жинап, жалпылама тұжырымдар жасауы керек, өзі үшін және басқа қатысушылар үшін қажетті материалдар дайындауы керек. Ойындардың ерекше белгісі – қайталау мен таңданудың тіркесімі. Ойын білім алушылардың ақыл-ойына сұрақ-жауап процедураларының оңай және біркелкі кезеңдері арқылы, қадамдар, алмасулар және ауысулар, басшылық жасауы керек, жаңа элементтерді енгізу арқылы қызығушылығын арттырып, осы жолмен құрылған сенім және ынта-жігерді қолдану арқылы процеске ендіру керек.

Дидактикалық ойын – бұл маманның болашақ кәсіби іс-әрекетінің пәндік және әлеуметтік мазмұнын қалпына келтіру формасы, осы іс-әрекетке тән қатынастар жүйелерін модельдеу, кәсіби проблемаларды,

типтік кәсіби проблемалық жағдайларда кездесетін нақты қайшылықтар мен қиындықтарды модельдеу [3, 172].

Дидактикалық ойынды өңдеу сатысында келесі психологиялық-педагогикалық принциптерді іске асыру қажет:

1) кәсіби іс-әрекет мазмұнын, өндірістің нақты шарттары мен динамикасын имитациялық модельдеу принципі;

2) осы кәсіби қызметке тән проблемалық жағдайларды, қарама-қайшылықтардан және студенттерге қиындық тудыратын жағдайлардан тұратын ойын жүйесі арқылы қайта жасау принципі;

3) ойында мамандардың имитацияланған өндірістік функцияларының өзара әрекеттесу жағдайындағы қатысушылардың бірлескен қызметі принципі;

4) білім беру мәселелерін шешудің, келісілген шешімдерді дайындаудың және қабылдаудың қажетті шарты ретінде диалогтық қарым-қатынас пен ойын серіктестерінің өзара әрекеттесу принципі;

5) ойындық оқу іс-әрекетінің екі өлшемділігі принципі.

Жалпы білім беру жүйесінде сияқты, жоғары оқу орындарында да, білім берудің мақсаты – белгілі бір көлемдегі ақпаратты игеру ғана емес, сонымен бірге шындықты өз бетінше зерттеу үшін қоғамдық сана мен ойлауды дамыту болып табылады. Сондықтан, студенттерге зерттеу дағдыларын үйрету үшін оқытушылар оларды өздері оқуы үшін «босатуы» керек: яғни, білімнің бастапқы көзі және тікелей таратушысы ретіндегі оқытушының рөлі кеңесші, көмекші рөліне ауысуы керек. Әрине, бұл оқытушыдан сабақ беруде нені қалдырып, нені өзгерту керектігін анықтауын талап етеді.

Отандық және шетелдік оқытушылар жоғары оқу орындарында ойындарды қолданудың келесі мақсаттарын анықтайды:

- оқу пәнінің мақсаттары мен құзыреттерін бейнелеу;
- студенттердің оқу процесіне белсенді қатысуына ықпал ету;
- ойынға қатысушылардың әрқайсысының жеке өсуіне жағдай жасау;
- қабылдауды күшейту; білу (Не?) және оны қолдану («Қалай және қашан?») арасындағы айырмашылықты жою;
- ынтаны арттыру; проблемалық мәселені шешу үшін «жоспар» немесе «кұрылым» тауып алу; шындықты «өзін-өзі зерттеуді» үйрену;
- бір-бірімен белсенді қарым-қатынас жасауды үйрену (тұлғааралық және топ аралық қатынас дағдыларын қалыптастыру);
- ЖОО-да оқу процесінде ойындарды пайдаланудың жалпы мақсаты білім беру, тәрбиелеу және дамыту болып табылады.

Студент оқу процесінде мұғалім сияқты субъект екенін ұмытпау керек. Студент білімді өз ой-елегінен өткізгенде ғана түсінеді және қолдануға

қабылдайды (түсінеді, бөлшектейді, өзінің ойлау түріне бейімдейді), содан кейін оны өзінің ойлау процесіне енгізеді. Әйтпесе, алынған білім, бірден қажетсіз болып қалса, тез ұмытылады. Жаңа материалды игеру барысында ойлауды қосу арқылы білімді ойлау процестеріне енгізу процесін жеделдетуге болады, бұл білімді түсінуге және бейімдеуге кететін уақытты азайтады, сонымен қатар бұл процесті табиғи етеді. Бұған тек сабақта ойынды, проблемалық оқытуды енгізу арқылы қол жеткізуге болады, ал тапсырма міндетті түрде нәтижелі болуы керек.

Осындай жолмен қойылған тапсырма оқушыға нақты мақсат қояды, оған жету үшін оның барлық ақыл-ой мүмкіндіктері жұмылдырылады; егер осы сәтте жаңа білім енгізілсе, оларды өңдеу мен игеру күрт жылдамдап, бұрыннан бар білім жүйесінде өз орнын тауып, бірден қолдана бастайды. Бұл мұғалімге тақырыпты меңгеру дұрыстығын және материал дұрыс түсінілмеген жерде түзету жасау мүмкіндігін басқаруға мүмкіндік береді. Сонымен бірге, білімдік шындықтың өзі үшін емес, сапалы мақсатқа жету – оқыту субъектісінің болашақ жеке және кәсіби қызметін қалыптастыруға жету үшін қабылдануы маңызды.

Сонымен бірге, оқу-танымдық және болашақ кәсіби іс-әрекет құрылымдарының түбегейлі ортақтығына қарамастан, олар әр түрлі қызмет түрлеріне жататындығын және сәйкесінше жасанды және табиғи жүйе ретінде бір-бірімен байланысты екендігін есте ұстаған жөн. Осыдан келіп, осы жүйелерді біріктіретін, оқу іс-әрекетінен кәсіптікке ауысу кезінде студенттердің пәні, мотивтері, мақсаттары, құралдары, әдістері мен нәтижелерінің табиғи сабақтастығы қамтамасыз етілетіндей дәрежеде оқытуды ұйымдастыру қажет болады.

Бұл бірқатар қарама-қайшылықтарды шешу қажеттілігінен туындайды, олардың ішіндегі негізгілері:

1 Оқу іс-әрекеті пәнінің абстрактілі сипаттамасы (ең алдымен білім, оқу мәтіндері, бағдарламалардың сипаттамасы, мәселелерді шешу) мен адамның болашақ өмірлік қызметінің нақты субъектісі арасындағы қарама-қайшылық. Бұл қарама-қайшылықты шешу психологиялық-педагогикалық модельдеу жолында осындай әрекетті оқытуда жатыр, онда белгілер жүйесі туралы абстрактілі білім болашақ кәсіби іс-әрекеттің іргетасын қалыптастыруда ақпаратты бөлшектеп ұсыну арқылы емес, олардың білімі және оларды қолдану шарттары берілген жағдайларды шешу арқылы жүктеледі.

2 Кәсіби қызметті реттеу кезінде білімді жүйелі пайдалану мен олардың әртүрлі оқу пәндеріне шашырауы арасындағы қарама-қайшылық. Білім беру практикасында бұл қарама-қайшылық пәндер арасында пәнаралық

байланыс орнату арқылы шешіледі. Сонымен қатар, бұл әрекеттердің сәтті болуы жұмыстың басталу уақытынан бұрын артады.

3 Оқытуда білімді игерудің дара «тәсілі», оқу жұмысының жеке сипаты мен ұжымдық қызметтің нақты шарттары арасындағы қарама-қайшылық. Бұл қарама-қайшылықты жеңу оқудағы даралықты сақтауды ұсынады, бірақ тек ұжыммен өзара әрекеттесу жағдайында, оның ішіндегі қатынастардың моральдық-этикалық нормаларын сақтауды ескере отырып, танымның ұжымдық формаларын ұйымдастыру түрінде. Басқаша айтқанда, дараландыру принципі ұжымдық принципке қатысты екінші реттік ретінде ғана оқытуда өзінің маңыздылығын сақтайды.

4 Кәсіби еңбек процесіне қатысатын оқыту субъектісінің психикалық функциялар жүйесі мен оның таным процестерінің ассоциативті-рефлекторлық негіздері арасындағы қарама-қайшылық, ең алдымен оқытудың дәстүрлі формалары мен әдістеріне бағытталған. Бұл қарама-қайшылықты шешу қажеттілігі, проблемалық оқытудың, немесе басқаша айтқанда, белсенді оқытудың (оның ішінде ойын арқылы) пайда болуына әкеліп соқтырады.

Шынында да, ойын арқылы оқыту, басқасы емес, жоғарыда аталған қарама-қайшылықтарды жеңіп, оқу процесін сапалы жаңа деңгейге көшіруге мүмкіндік береді, өйткені бұл оқытудың дәстүрлі формаларына тән көптеген шектеулерді жоюға мүмкіндік береді. Біріншіден, ойын арқылы оқыту (немесе ойын) студентті проблеманы толығымен өзгерген жағдайда шешудің шартты жағдайына енгізеді. Мұнда студенттің іс-әрекеті қарапайым оқытуға қарағанда мүлдем өзгеше сипатқа ие, және ең алдымен білім беру мақсаттары студенттердің бірлескен іс-әрекетімен жүзеге асырылады, білім субъектісімен өзара әрекеттесу білім алушылар ұжымының қоршаған ортасы әсер еткенде қол жеткізіледі.

Дидактикалық ойынның «технологиясы» – бұл проблемалық оқытудың нақты «технологиясы». Сонымен бірге ойынның бір маңызды қасиеті бар: ойын проблемалық жағдайы стихиялы түрде пайда болады, ойын ережелері мен шарттары алдын-ала анықталған болады, ал бұл өз кезегінде жаңа проблемалардың пайда болуына ықпал етеді. Дидактикалық ойынның «технологиясы» ойынға қатысушылардың проблемалық жағдайда шешім қабылдау барысында оқу ақпаратын іздеу, дамыту және игерудегі белсенділігін көрсетеді. Ол бастапқы деректер түрінде ойынның ережелері мен шарттарының егжей-тегжейлі сипаттамасын қамтиды және оқыту циклі бойынша ойынды бағыттап отырады.

Дидактикалық ойынның циклі дегеніміз – міндеттерді шешу процесінде оқыту іс-әрекеттерінің үздіксіз бірізділігі. Бұл процесс шартты түрде келесі

кезеңдерге бөлінеді: практикалық сабаққа дайындық; негізгі міндетті анықтау; объектінің имитациялық моделін құру; оның негізінде міндетті шешу, тексеру, түзету; қабылданған шешімді орындау; оның нәтижелерін бағалау; алынған нәтижелерді талдау және қолда бар тәжірибемен синтездеу; жабық технологиялық цикл бойынша кері байланыс. Дидактикалық ойындарды қолданудың ең қолайлы шарттары университетте оқудың соңғы кезеңінде қалыптасады – бұл III, IV курстар, соның ішінде педагогикалық практика кезінде. Осы уақытқа дейін студенттер белгілі деңгейдегі білім, білік және дағдыларға ие болады, өзіндік жұмыс тәжірибесі мен шығармашылық әрекеттерді жинақтайды.

Дайындықтың соңғы кезеңіндегі оқытудың мамандандырылуы білім беру мәселелерін шешу кезінде проблемалық жағдайларды жоспарлау мен ұйымдастыруда жаңа мүмкіндіктер ашады. Көбінесе олар болашақ мұғалімдер алдында бар білімді пайдаланудың практикалық міндеттері тұрған кезде пайда болады. Сондықтан дидактикалық ойын кәсіби бағытта болуы керек. Дидактикалық ойынның циклін (мысал ретінде) қарастырайық. Бастапқы кезеңде сабаққа дайындық жүргізіледі; қажетті ақпаратты жинау, тіркеу және өңдеу; бастапқы ақпаратты зерттеу; алдағы ойын туралы нұсқаулық, ойынға қатысушыларды анықтау; студенттерді топтарға біріктіру, топ басшыларын тағайындау немесе сайлау. Мұнда нақты жағдайлар талданады, рөлдер ойнатылады, осылайша ойын барысы дамиды.

Содан кейін болашақ кәсіби іс-әрекет объектісінің имитациялық моделі (ИМ) құрылады, негізгі міндетті шешуге көшу болады. Бұл өзектілігі дәрістерде анықталған белгілі бір проблеманың шешімі болуы мүмкін. Содан кейін оқытушы ойынға қатысушылардың негізгі міндетін шешуге кедергі келтіретін әсер етуші факторларды енгізеді. Осыдан, оқыту барысында проблемалық жағдай туындайды. Студенттер туындаған жағдайды бағалайды, проблемалық жағдайды талдайды және одан шығу жолдарын іздейді. Шешім қолданылады, сәйкес есептеулер жүргізіледі, нәтижелер жазылады, оқытушыға баяндалады және басқа имитациялық модельдерінде параллель жұмыс істеп жатқан басқа топтарға жіберіледі. Содан кейін нәтижелер кестелер мен графиктер түрінде тексеріліп, ресімделеді, есептер жүргізіледі және топ басшыларының аттестаттау жүргізіледі.

Ойынның әр қатысушысының нәтижелері мен әрекеттері талқыланады, қабылданған шешімдер талданады, түпкілікті нәтижелер шығарылады. Дидактикалық ойын циклінің нәтижелері келесі циклға дайындалу үшін бастапқы ақпараттың мазмұнына қосылады, кері байланыс орнатылады, өйткені дидактикалық ойын, әдетте, бірнеше циклдан тұрады. Барлығы

қабылданған шешімдерді жалпы талдаумен және ойынға қатысушылардың әрекеттерін талқылаумен аяқталады.

Шынайы проблемалық жағдайларды шешудің тәрбиелік және білім берушілік мәні зор. Бұл ойынға қатысушыларды қойылған міндеттерді шешу жолдарын өз бетінше іздеуге шақырады. Ойындағы өндіріс проблемасы оқу бағдарламасына айналады. Дидактикалық ойын процесінде қарапайым бір есептің шешімі бірқатар көзге көрінбейтін, бір қарағанда, проблемеларды, оларды шешу жолдарын көрсетуге, оқушылардың ой-өрісін кеңейтуге мүмкіндік береді.

Сонымен, студент ойын барысында бағдарлаудың екі жүйесін ескеруі немесе жүзеге асыруы керек. Олардың біріншісі пәндік контекстегі нақты іс-әрекеттермен, ал екіншісі – ұжым ішіндегі өзара әрекеттің әлеуметтік контекстімен байланысты. Қоғамда, ойын жүйесінде қатысушылардың өздері арасындағы іс-қимыл, шешім, іс-әрекет тілінде қарастырылып отырған жағдайдың шартты ережелеріне негізделген диалог жатыр. Бұл жағдай белгілі бір сәтте оның нақтылығына байланысты ойын субъектілерін әрекет етуге және шешім қабылдауға міндеттейді, бұл жүйенің ойыншылардың шешімдеріне реакциясын байқауға мүмкіндік береді, яғни, олармен кері байланыста болады. Бұл жағдайда оқытушыға оқушылардың жеке іс-әрекеттерін ғана емес, сонымен қатар олардың мінез-құлқының бүкіл желісін, яғни, ойын стратегиясын талдауға мүмкіндік беріледі.

Міне, сондықтан да ойын арқылы оқыту біз үшін өте құнды, бұл оқушылардың танымдық іс-әрекеті процестеріне жаңаша көзқараспен қарауға мүмкіндік береді, өйткені оқытудың дәстүрлі формалары мен әдістерінен ерекшеленеді, әр түрлі позициялардан, көзқарастардан қарауға болады. Ойынды пайдалану ойыншылардың санасында онда ойнатылатын шындық туралы интегралды тұжырымдаманың қалыптасуына ықпал етеді, бұл оның педагогикалық әлеуетін мейлінше пайдалануға мүмкіндік береді.

Бұл сабақтан сабаққа қайталанатын болғандықтан, көптеген оқушылар үшін өтілген материал туралы білім «жылдық сақиналар» түрінде сақталады, мұнда кейбір сабақтарда пассивті қатысқанына байланысты «білімсіздік сақиналары» пайда болады. Сабақ құрылымында ойындарды қолдану топтың осы немқұрайлы бөлігін оқу материалымен баурап алуға, сауалнамалар кезінде оның белсенділігін арттыруға мүмкіндік береді, бұл студенттердің үлгеріміне жақсы әсер етеді. Сонымен бірге, ойын барысында басқа «қарсыластардың» ойын бақылай отырып, оқушы қосымша танымдық ақпарат алады, өйткені олар өздерінің және басқалардың қателіктерін анық және тез көрсетеді.

Қорытынды

Сонымен, оқыту ойындарының педагогикалық мәні – ойлауды белсендіру, дербестікті арттыру, оқуға шығармашылық рухын енгізу болып табылады, бұл ойындарды проблемалық оқыту технологиясына жақындататын нәрсе, бірақ бастысы оқушыларды практикалық қызметке дайындау. Проблемалық оқытуда басты сұрақ «неге», ал білім беру ойындарында – «не болар еді, егер...» [4, 35].

Кішкентай балалар ғана емес, ересектер де ойын әрекеттерінде ойдағыдай оқиды, ақпаратты еріксіз жаттайды, өйткені ойын формаларында оқытудың басты факторы – білі алушының белсенділігі, сонымен қатар ілеспе фактор – қарым-қатынас, яғни, берілген тақырып бойынша байланыс. Сабақтың ойын формаларын қолдану, біздің ойымызша, студенттердің шығармашылық әлеуетінің артуына және, осылайша, оқылатын пәннің терең, мағыналы және жылдам түсуіне әкеледі.

Пайдаланған деректер тізімі

1 **Кларин, М. В.** Игра в учебном процессе // Советская педагогика. –1985. – № 6. – С. 57.

2 **Erickson, K., Erickson, M.** Simulation and Game Exercises in large Lecture Classes // Communication Education. – 1979. – V. 28. – P. 224–229.

3 **Лях, Ю. А.** Обучение как игра // Аспирант и соискатель. – 2003. – № 2. – С.172.

4 **Шмаков, С. А.** Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.

5 **Буске, М. М.** Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться? // Перспективы. –1987. – № 4.

6 **Ахметов, Н. К.** Теория и практика игрового обучения в подготовке учителя. – Алматы : Ғылым, 1996.

7 **Леви, В.Л.** Искусство быть собой. – М., 1979.

8 Моделирование педагогических ситуаций / Под ред. Ю. Н. Куллоткина, Г. С. Сухобской. – М., 1981.

9 **Страдас, Н. Н.** Система дидактических игр как средство формирования педагогической направленности : Автореф. канд. дис. – Л., 1980.

10 **Эльконин, Д. Б.** Психология игры. – М., 1978.

References

1 **Klarin, M. V.** Igra v učebnom protsesse [Game in the educational process] [Text]. In Journal «Soviet pedagogy». –1985. – № 6. – P. 57.

2 **Erickson, K., Erickson, M.** Simulation and Game Exercises in large Lecture Classes. In Journal «Communication Education». – 1979. – V. 28. – P. 224–229.

3 **Lyakh, Yu.A.** Obýchenie kak igra. [Learning as a game] [Text]. In Journal «Postgraduate and Applicant». – 2003. – № 2. – P. 172.

4 **Shmakov, S. A.** Iгры ýchaithsia – fenomen kýltýry. [Student games – a cultural phenomenon]. – Moscow, 1994.

5 **Býske, M. M.** Chto zastavliaet nas igrat? Chto zastavliaet nas ýchitsia? [What makes us play? What makes us learn?] [Text]. In Journal «Perspectives». – 1987. – № 4.

6 **Ahmetov, N. K.** Teornia i praktika igrovogo obýchenia v podgotovke ýchitelia. [Theory and practice of game learning in teacher training]. – Almaty : Gylym, 1996.

7 **Levi, V. L.** Iskýsstvo byt soboi. [The art of being yourself]. – Moscow, 1979.

8 Modelirovanie pedagogicheskikh sitýatsii / [Modeling of pedagogical situations] / Ed. Yu. N. Kuljutkina, G. S. Sukhobskaya. – Moscow, 1981.

9 **Strazdas, N. N.** Sistema didakticheskikh igr kak sredstvo formirovania pedagogicheskoi napravlenosti : Avtoref. kand. dis. [The system of didactic games as a means of forming a pedagogical orientation : Author's abstract. Cand. dis.]. – L., 1980.

10 **Elkonin, D. B.** Psihologiya igrы [Game psychology]. – Moscow, 1978.

Материал 29.12.20 баспаға түсті.

Г. К. Кудиярбекова, А. М. Исакова, А. Х. Тахирова

Игра как процесс обучения

Торайгыров университет,
Республика Казахстан, г. Павлодар.
Материал поступил в редакцию 29.12.20.

G. K. Kudiyarbekova, A. M. Isakova, A. K. Takirova

A game as teaching process

Toraighyrov University,
Republic of Kazakhstan, Pavlodar.
Material received on 29.12.20.

Переход к игровой форме обучения далеко не случаен. Известно, что если даже в нудную и однообразную работу внести элементы игры, то она будет выполнена с интересом и с гораздо меньшими

затратами времени. Недаром существует такое народное выражение «работать играючи», т.е. работать легко, без напряжения, в атмосфере творческого соревнования. Поэтому применение учебных игр как раз и позволяет интенсифицировать процесс обучения, повысить его эффективность. Ведь в ходе традиционного урока, в той его части, когда идет устный опрос, в полную силу работает только определенная часть группы: студент, отвечающий у доски, и часть студентов, которая интересуется учебным предметом, а основная масса студентов находится в состоянии «умственной индифферентности». Применение же игр в структуре урока позволяет увлечь учебным материалом эту индифферентную часть группы, повысить ее активность во время опросов, что положительно отражается на успеваемости студентов. При этом, наблюдая в ходе игры за игрой других «соперников», студент будет получать и дополнительную познавательную информацию, т.к. ему наглядно и быстро будут указывать на ошибки, как свои, так и чужие.

Ключевые слова: игра, процесс обучения, моделирование, имитация, анализ конкретных ситуаций, дидактическая игра.

The transition to a game form of learning is far from accidental. It is known that even if elements of the game are introduced into a tedious and monotonous work, then it will be done with interest and with much less time. It is not for nothing that there is such a popular expression «to work playfully», i.e. work easily, without stress, in an atmosphere of creative competition. Therefore, the use of educational games just allows you to intensify the learning process, to increase its effectiveness. Indeed, in the course of a traditional lesson, in that part of it when there is an oral questioning, only a certain part of the group works in full force: the student answering at the blackboard, and the part of the students who are interested in the subject, and the bulk of the students is in a state of «mental indifference». The use of games in the structure of the lesson allows to captivate this indifferent part of the group with the educational material, to increase its activity during the polls, which has a positive effect on the progress of students. At the same time, observing the game of other «rivals» during the game, the student will also receive additional cognitive information, because they will clearly and quickly point out mistakes, both their own and those of others.

Keywords: game, learning process, simulation, imitation, analysis of specific situations, didactic game.

Теруге 29.12.2020 ж. жіберілді. Басуға 11.01.2021 ж. қол қойылды.

Электронды баспа

2,93 Mb RAM

Шартты баспа табағы 38,0.

Таралымы 300 дана. Бағасы келісім бойынша.

Компьютерде беттеген З. С. Исакова

Корректорлар: А. Р. Омарова

Тапсырыс № 3720

Сдано в набор 29.12.2020 г. Подписано в печать 11.01.2021 г.

Электронное издание

2,93 Mb RAM

Усл.п.л. 38,0. Тираж 300 экз. Цена договорная.

Компьютерная верстка З. С. Исакова

Корректор: А. Р. Омарова

Заказ № 3720

«Toraighyrov University» баспасынан басылып шығарылған

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

«Toraighyrov University» баспасы

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

8 (7182) 67-36-69

e-mail: kereku@tou.edu.kz

www.vestnik.tou.edu.kz