

Базарбай Г.Б.<sup>1</sup>, Бақыткәрім Ы.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті,  
Алматы қ., Қазақстан

## ХИМИЯ ПӘНІН 8-СЫНЫПТАРДА ОҚЫТУДА ОЙЫН АРҚЫЛЫ ОҚЫТУ ТЕХНОЛОГИЯСЫН ҚОЛДАНУДЫҢ ЕРЕКШЕЛІГІ

*Аңдатпа*

Ойын арқылы оқыту технологиясы басқа да инновациялық педагогикалық технологиялар сынды оқыту процесінде қолданылатын педагогикалық технология. Бұл технологияны білім беру процесінде қолданудың өзіндік ерекшеліктері мен артықшылықтары бар. Ол сабақ барысын қызықты әрі тартымды етуге, оқушыларды сабаққа қызықтыруға, сабақтың түсінікті әрі қызу өтуіне көмектеседі. Қазіргі таңда білім беру процесін жаһандандыру және білім беру процесін арттыру мақсатында сабақ барысында инновациялық педагогикалық технологияларлы қолданудың маңызы зор.

Мақалада химиядан білім беруде ойын арқылы оқыту және деңгейлеп оқыту технологияларын қолданып, олардың білім беру процесіндегі тиімділігі мен артықшылықтары, ерекшеліктері салыстырылған. Мектеп оқушыларына бұл технологияларды қолданып сабақ өткендегі нәтижелердің тиімділігі сараланып жазылған.

**Түйін сөздер:** педагогикалық технология, ойын арқылы оқыту, деңгейлеп оқыту, проблемалық оқыту, инновациялық технология, педагогикалық әдіс-тәсіл.

Базарбай Г.Б.<sup>1</sup>, Бақытқарим Ы.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Казахский национальный педагогический университет имени Абая,  
г. Алматы, Казахстан

## СПЕЦИФИКА ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ХИМИИ В 8 КЛАССАХ

*Аннотация*

Технология игрового обучения педагогическая технология, используемая в процессе обучения, как и другие инновационные педагогические технологии. Применение данной технологии в образовательном процессе имеет свои особенности и преимущества. Он поможет сделать ход урока интересным и увлекательным, заинтересовать учащихся, сделать урок понятным и интересным. В настоящее время в целях глобализации образовательного процесса и повышения образовательного процесса большое значение имеет использование инновационных педагогических технологий в ходе занятий.

В статье сравниваются эффективность, преимущества и особенности игрового и уровневого обучения в химическом образовании. Фиксируется эффективность результатов занятий по этим технологиям для школьников.

**Ключевые слова:** педагогическая технология, игровое обучение, уровневое обучение, проблемное обучение, инновационная технология, педагогический подход.

*Bazarbay G.B.<sup>1</sup>, Bakytkarim Y.<sup>1</sup>*  
*<sup>1</sup>Abai Kazakh National Pedagogical University,*  
*Almaty, Kazakhstan*

## **THE SPECIFICS OF THE USE OF GAME LEARNING TECHNOLOGY IN THE STUDY OF CHEMISTRY IN GRADES 8**

### *Abstract*

Game learning technology is a pedagogical technology used in the learning process, as well as other innovative pedagogical technologies. The use of this technology in the educational process has its own characteristics and advantages. It will help to make the course of the lesson interesting and fascinating, to interest students, to make the lesson understandable and interesting. Currently, in order to globalize the educational process and improve the educational process, the use of innovative pedagogical technologies during classes is of great importance.

The article compares the effectiveness, benefits and features of game-based and level-based learning in chemistry education. The effectiveness of the results of classes on these technologies for schoolchildren is recorded.

**Keywords:** pedagogical technology, game-based learning, level-based learning, problem-based learning, innovative technology, pedagogical approach.

**Кіріспе.** Қазіргі таңда білім беруде инновациялық педагогикалық технологияларды қолдану – білім берудегі басты ұстанымдардың бірі. Педагогикалық технологиялар оқушыларға білім алуда ғана емес, жан-жақты тәрбие мақсатында да үлкен көмегін тигізді. Оқушыларға тек базалық білім беріп қана қоймай, әлеуметтік-мәдени тәрбие беру де оқушыларды қалыптастыру, тәрбиелеу, дамытудың негізі болып табылады. Мектептің басты міндеттерінің бірі – оқушыларды тұлға ретінде қалыптастыру, ал бұл процесс оның әлеммен байланысын қалыптастыруға бағытталған шығармашылық сипаттағы іс-әрекет пен көркемөнерпаздық іс-әрекетті ұйымдастыру болып табылады [1].

Химия пәнін оқытуда түрлі инновациялық педагогикалық технологияларды қолдана отырып сабақ өткізуге болады. Мысалы, оқушылардың білім деңгейлеріне қарай тапсырмалар жасап, оқушыларды деңгейлеп оқыту; барлық ұқсас тақырыптарды біріктіре отырып модульдік технологияны қолдана отырып оқыту; проблемалық сұрақтарды құрастырып, оны оқушылармен бірге талқылап проблемалық оқыту технологиясын қолдануға болады; түрлі компьютерлік технологияларды қолдану арқылы сабақ ұйымдастырып ақпараттық оқыту технологиясын қолдану т.б. Білім беру барысында түрлі технологияларды қолдану – кәсіби білім берудегі нағыз көмекші. Қазіргі таңда ақпарат көздері және ағымы өте көп. Күніне әрбір адам мыңдаған ақпаратты естиді, көреді, оқиды. Бұл мектеп оқушыларына да қатысты, себебі олар білім беру ордаларында күніне жүздеген ақпаратпен жұмыс жасайды. Осылардың арасынан оқушыларға керектісі, маңыздысын алып беру мұғалімнің жұмысы. Осы орайда оқушыларға түрлі ақпараттарды әртүрлі жолмен қабылдата алу керек, бұл үшін басқа шет мемлекеттерде сәтті сыннан өткен инновациялық педагогикалық технологияларды қарастыруымызға болады. Бұндай технологиялар сабақтың бірсарынды өтпеуіне, оқушылар үшін сабақтың танымды әрі қызық болуына және білім берудің жаңа озық сатысына көтерілуге мүмкіндік береді. Сондай-ақ, химия курсы оқыту барысында бірнеше әдіс-тәсілдерді қолдануға және оларды сабақтың типіне, жоспарына, мақсатына байланысты түрліше етіп өзгертуге болады [2].

Инновациялық педагогикалық технологиялардың біраз түрлерін сабақ беру барысында қолдануға болады. Соның ішінде үлкен артықшылықтарға ие технология – ойын арқылы оқыту технологиясы. Бұл артықшылықтарға тоқталатын болсақ:

- білім алушылар сабаққа үлкен қызығушылықпен және ынтымақтастықпен қатысады;
- жаңа тақырыпты оқып білуге деген мотивациялары пайда болады;

- сабаққа барысында көтеріңкі көңіл күй мен жақсы атмосфера орнайды;
- педагог пен білім алушылар бір-бірімен жақсы қарым-қатынас орната алады;
- білім алушылар еш қысылмай өз ойларын толықтай жеткізе алады;
- шығармашылық жағынан дамуына, ойлау қабілетінің дамуына септігін тигізеді;
- сабақ барлық оқушылар қатысатындықтан барлығы дерлік бағаланады;
- сабақ барысында ешқандай қысым болмайды, соның арқасында оқушылар сабақтан демалып шығады;

демалып шығады;

- сабақ қызықты, тартысты өтетіндіктен оқушылар жалықпайды;
- ойын арқылы оқытуда оқушыларды қызықтыру үшін түрлі көрнекі құралдарды пайдалануға болады;
- оқушыларды тәрбиелеуде еңбек мәдениетін қалыптастырады.

Инновациялық педагогикалық технологияларды қолдана отырып сабақ өті педагогтерден мынадай қасиеттерді талап етеді:

- кез келген сабақ түрінде және сабақ барысында тапқырлық таныту;
- оқушыларды ұйымдастыра алу;
- білім алушылармен жақсы, жылы қарым-қатынас орната алу;
- идеясы көп, шығармашыл болу [3].

Сабақты өткізу мақсатына қарай ұйымдастырылатын ойындарды бірнеше топқа бөліп қарастыруға болады: ақпараттық – мектеп курсына берілетін тақырыптарды өту мақсатында; зейін – пәндік дағдыларын қалыптастыру үшін; бекіту – алған білімді қорытындылап бекіту үшін; бақылау – белгілі бір оқу кезеңінде алынған білімді тексеру үшін. Сабақтың әр кезеңінде ойналатын ойын түрлері негізгі мақсатқа сай болу керек, мысалы сабақтың бастапқы кезеңінде оқушыларға миға шабуыл ұйымдастыру үшін басқаша ойын түрі таңдап алынып, ал сабақты бекітуге ережелері мен талаптары басқа ойын түрлері таңдап алынуы керек, ал оқушылардың білімін тексеру мақсатында ойнатылатын ойын түрі бақылау жұмыстарын алуға сәйкес келетін болуы тиіс. Жалпылама айтқанда ойындардың өзін бірнеше топқа бөліп, тиісті кезеңде қолдана білу қажет [4].

Сабақты ойын арқылы өту – бірнеше кезеңдерді қамтиды: ойынға алдын ала дайындық кезеңі, мұнда оқушыларға ойынның мақсаты айтылып, ережесі мен шарттары түсіндіріледі; келесі кезеңде оқушылар арасында жарыс тудыру үшін олар теңдей командаға бөлініп, топ басшыларын сайлады; ойынның барысы мұғалімнің жіті қадағалауында болады, мұғалім оқушылардың сабаққа қатысу белсенділіктерін байқайды; сабаққа қатысу деңгейлері, активтілігіне байланысты сабақ соңында оқушылар бағаланады.

Химия пәнін ойын арқылы оқыту инновациялық технологиясын қолдана отырып өтудің өзіне тән бірнеше критерийі бар:

-ойын міндетті түрде өтілетін сабақтың уақытына сәйкес келуі керек, яғни бір 45 минутқа есептелуі шарт;

-ойын оқушылар үшін қиындық тудырмауы кере, оның ережесі бәріне түсінікті, анық болуы керек;

-ойын сыныптағы барлық оқушыларды қамтитын, ауқымды болуы шарт;

-оқушылар арасында бәсекелестік туындап, ойын жарыс түрінде өтуі қажет [5].

Ойын арқылы оқыту технологиясын білім беруде қолданудың маңызы зор, себебі ол оқушыларға игеруге қиындау болатын тақырыптарды ойын түрінде меңгеріп, игере алады. Тіпті философия ғылымында да өмірдің өзі ойын деген тұжырымдаманы алға тартатын ғалымдар бар.

Ойын арқылы оқыту технологиясы геймификация, яғни белгілі бір нәтижеге қол жеткізу үшін оқушыларды марапаттау, мақтау сынды сыйлық ретінде ынталандыруға болады. Соның арқасында оқушыларда нақты мотивация қалыптасады – олар тек оқуға тырысып қана қоймайды, сонымен қатар жақсырақ ойнап, нәтиже көрсетуге тырысады[6]. Сабақта түрлі ойын түрлерін қолдану арқылы оқушыларда дәстүрлі сабақпен салыстырғанда пәнді игеру оңай деген түсінік қалыптасады, себебі ойын балаларға еш уақытта қиындық тудырмаған.

Алайда, ойын арқылы оқыту технологиясының өзіне тән қиыншылықтары да бар. Ойындық оқытуда жайсыздық тудыратын мәселе – ойынды сабақтың типіне, мазмұнына сай етіп таңдап алу немесе құрастыру көп еңбекті талап ететіндігі, сонымен қатар оларды оқу процесіне кіріктірудің қиындығы. Ойындар қаншалықты дұрыс ұйымдастырылғанымен, оқушылар ол ойын арқылы пәнді оқуға бас тартулары да мүмкін. 20, 22, 23. Сонымен қатар, қазіргі таңда ойынды АКТ-мен байланыстыру дамыған. Оған мысал LearningApps, WordWall, Kahoot, Learnis сынды ойын технологиялары. Осылайша, білім беру жүйесін құру үшін кәсіби ойын нарығын елімізге ендіріп және олардың мектепке арналған бағдарламалар үшін мүмкіндіктерін қарастыру қажет [7].

*Зерттеудің мақсаты:* ойын арқылы оқыту және деңгейлеп оқыту технологияларының химия курсын оқытудағы тиімділігін зерттеу.

*Зерттеудің маңыздылығы:* инновациялық педагогикалық технологиялар білім беру процесін танымдық жағынан күшейтіп, оқушылардың білім сапасын арттыруға септігін тигізеді, себебі педагогикалық технологиялар дәстүрлі әдіспен салыстырғанда сабақтың бірсарынды өтуін болдырмайды. Педагогикалық технологиялар қазіргі білім беру үрдісінің ажырамас бөлігі, негізгі талабы. Олар оқушыларды жан-жақты қалыптастыру, тәрбиелеу, білім берудегі негізгі құралдардың бірі.

**Зерттеу материалдары мен әдістері.** Зерттеу 8-сынып оқушыларына химия курсындағы «Ерітінділер және ерігіштік» тарауын ойын арқылы және деңгейлеп оқыту технологияларын қолдана отырып жүргізілді. Мұнда оқушыларға өз ережелері және талаптары қамтылған жаңа ойын әдісі ойлап табылып, сабақ барысында қолданылды. Бұл ойынның ерекшелігі – тақырып немесе тарау соңында және оқушыларды топқа бөліп сабақ өткенде қолдануға тиімді. Ол оқушылардың өткен материалдар бойынша білімін толық тексеруге бағытталған ойын түрі болып табылады және оқушылардың арасында өз міндеттерін орындаудағы жауапкершілікті сезінуге және топ арасында ұйымшыл болуға, яғни тәрбиелік жағынан да үлкен маңызға ие. Ал деңгейлеп оқыту технологиясында оқушыларға бөлім бойынша тапсырмалар берілді. Бұл тапсырмалар теориялық және практикалық материалдарды қамтиды. Осы арқылы оқушыларға тақырыптың қай жері түсініксіз болып қалғандығын және қандай оқушымен қосымша жұмыстар жүргізу керектігін айқындап береді. Бұл тапсырмаларды оқушылар жеке-жеке орындайды.

**Зерттеу нәтижелері мен талқылау.** Оқушыларға білімді ойын түрінде жеткізу берілген ақпараттың олардың жадында ұзағырақ сақталуына және сабақ барысының түсінікті өтуіне әкеледі. Ойындық оқытудың негізгі ерекшелігі немесе артықшылығы деп қарастырсақ та болады – оқушылардың жасындағы түрлі ерекшеліктерге, сыныптағы оқушы санына, сабақтың мазмұнына, өту типіне сай түрліше етіп жасап, құрастыруға болады, басты мақсат – ойналатын ойынның тәрбиелік мәнінің болуы және таңдалған ойын түрі тақырыптың мазмұнын аша алатын болу керек.

8-сынып оқушыларымен «Ерітінділер және ерігіштік» тақырыбы «Футбол» ойынын қолдану арқылы өткізілді. Бұл ойын түрінің басқа ойын әдістерінен ерекшелігі, яғни ойынның барысы мынадай: сыныптағы оқушылар екі топқа бөлінеді, әр топта қақпашы – 1 оқушыдан; жартылай қорғаушы – екі оқушыдан; қорғаушы – үш оқушыдан және шабуылдаушы – бір оқушыдан болады. Шабуылдаушы оқушылар өздеріне қарсылас екінші командаға өтілген тақырыптар бойынша сұрақтар дайындайды. Жартылай қорғаушылар қарсылас командадан алынған сұраққа дәптерлеріне жазбаша түрде жауап жазып, қорғаушыларға жолдайды. Қорғаушылар алынған мәліметті түрлі өңдеп, сызбанұсқалар, кестелер, суреттер түрінде әрлеп қақпашыға береді. Қақпашылар алынған мәліметті жақсылап ұғынып, қарсылас командаға айтып, түсіндіріп береді. Қарсылас командалар бірін-бірі бағалайды.

Командаға бөлінген ойыншылар: қақпашы, жартылай қорғаушы, қорғаушы, шабуылдаушы.

Кесте 1 – Футбол ойыны арқылы оқушыларды рөлдерге бөлу

Оқушылардың рөлдері	Саны	Уақыт лимиті
қақпашы	2	2 минут
жартылай қорғаушы	3	4 минут
қорғаушы	3	4 минут
шабуылдаушы	2	5-6 минут

Командалар өздеріне жүктелген тапсырманы орындай отырып, келесідей сұрақтармен бөлісті, әр командамен 1-ші және 2-ші айналым ойындары ойнатылды.

Командалар бір-бірімен келесідей сұрақ түрлерімен алмасты:

Бірінші команданың оқушылары екінші команданың оқушыларына:

➤ Ерітінділер мен еріткіштердің айырмашылығы неде? Анықтамасын айтып, мысал келтіріңіз.

➤ Ерітінділердің қандай түрлерін білесіздер, олардың бір-бірінен айырмашылығы қандай?

➤ Массалық үлесі 2,5 % болатын ерітінді алу үшін 8 г  $H_2SO_4$  күкірт қышқылын ерітуге қажет судың массасын есептеңіз.

Екінші командадан біріншіге мынадай сұрақ түрлері келіп түсті:

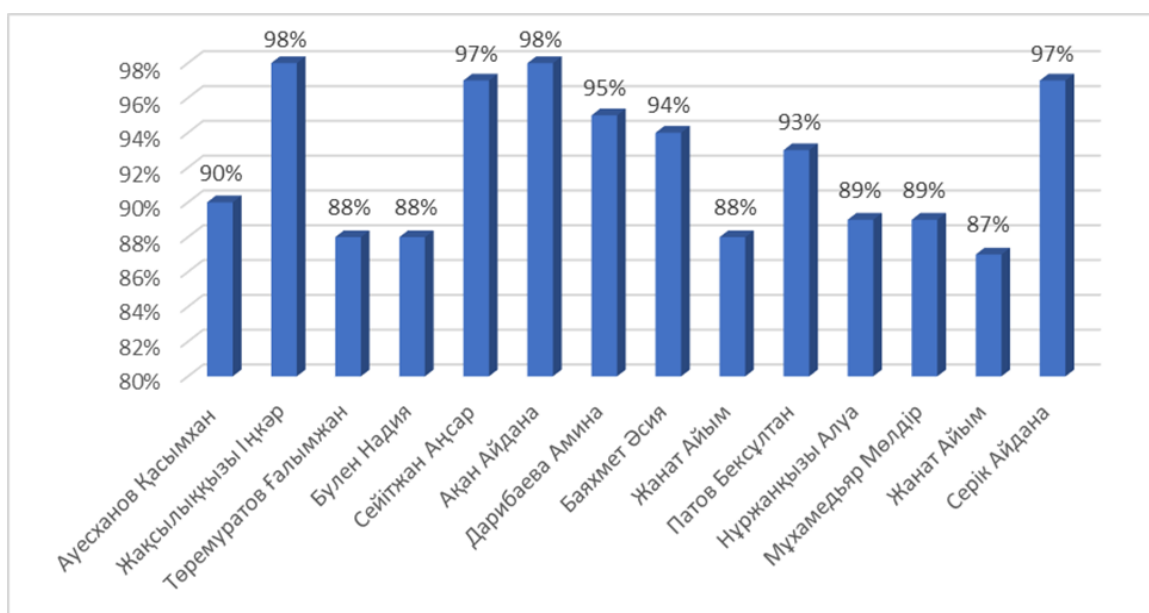
• Еритін және жақсы еритін немесе мүлде ерімейтін қандай ерітінді түрлерін білесіздер, мысал келтіріңіздер.

• Ерітінді еріген заттан және еріткіштен тұрады, мұндағы еріген заттың массалық үлесі деген не? Массалық үлестің формула мен өлшем бірлігі қандай?

• NaOH натрий гидроксидінің 650 мл 0,7 М ерітіндісін дайындау үшін қажет сілті ерітіндісінің массасын есептеп табыңыз.

Бұл ойын әдісі оқушылардың тақырыпты оқу барысында қандай ақпаратты жақсы түсінгендерін және қандай осал тұстарының бар екендігін, қандай тақырыптар бойынша қосымша сабақтар өткізу керектігін аңғаруға болады.

Диаграмма 1 – Білім алушылардың оқу үлгерімі



*Химияны оқыту барысында деңгейлеп оқыту технологиясын қолданудың ерекшелігі*

Деңгейлеп оқыту – оқушылардың оқу үлгеріміне байланысты түрлі деңгейдегі тапсырмаларды қолданумен ерекшеленеді. 8-сынып оқушыларына өтілген «Ерітінділер және ерігіштік» тарауын қорытындылау мақсатында деңгейлеп оқыту технологиясы қолданылды.

Бірінші деңгей – оңай тапсырмалар, бұл үшін оқушыларға анықтамаларды сәйкестендіру тапсырмасы берілді.

Кесте 2 – Сәйкестендіруге арналған деңгейлік тапсырма

1. Ерген заттың мөлшеріне байланысты ерітінділер бөлінеді	А) физико-химиялық
2. Берілген температурада заттың еруіне байланысты еріткіштер ажыратылады	В) аз еритін, ерімейтін және еритін
3. Суда ерігіштігіне байланысты заттар бөлінеді	С) кристаллогидрат
4. Ерітіндінің пайда болу, ерігіштік бұл қандай процесс	Д) қаныққан және қанықпаған
5. Құрамында кристалдық суы бар қатты заттар	Е) ерітінді
6. Еріткіштен және ондағы еріген заттан тұратын біртекті жүйе	Ғ) сұйылтылған және концентрлі

Дұрыс жауаптар: 1-Ғ, 2-Д, 3-В, 4-А, 5-С, 6-Е

Екінші, сәл күрделірек деңгейлік тапсырмаға оқушыларға химиялық есеп берілді.

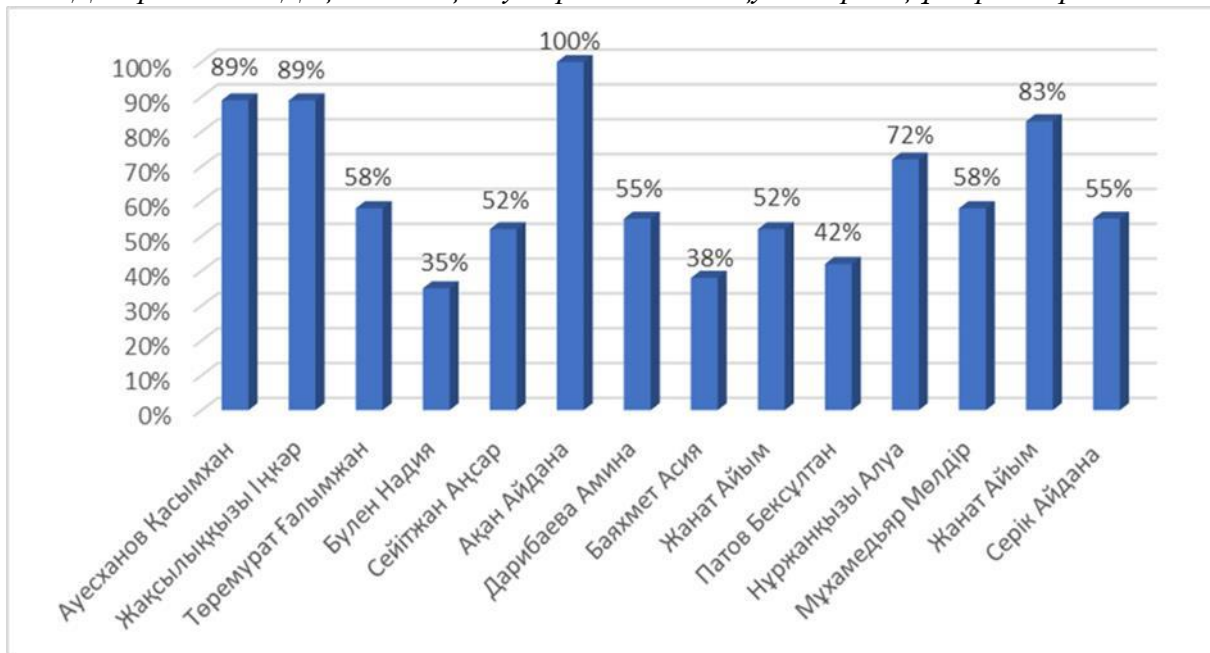
Массасы 47 грамм болатын ас тұзының кристалдары берілетін болса, 250 мл суда еріткенде ерітіндінің концентрациясы қалай өзгереді?

<p>Берілгені:</p> <p><math>m(\text{NaCl}) = 47 \text{ г}</math></p> <p><math>V_{\text{ерітінді}} = 250 \text{ мл} = 0,25 \text{ л}</math></p> <hr style="width: 50%; margin-left: 0;"/> <p>Т/к: <math>C_M = ?</math></p>	<p>Шешуі:</p> $C_M = \frac{n}{V} = \frac{[\text{моль}]}{[\text{л}]}$ $n = \frac{m}{M} = \frac{47 \text{ г}}{58,5 \text{ г/моль}} = 0,8 \text{ моль}$ $M(\text{NaCl}) = 23 \text{ г/моль} + 35,5 \text{ г/моль} = 58,5 \text{ г/моль}$ $C_M = \frac{0,8 \text{ моль}}{0,25 \text{ л}} = 3,2 \text{ моль/л}$ <p>Жауабы: <math>C_M = 3,2 \text{ моль/л}</math></p>
--	---

Үшінші деңгейлік тапсырма – күрделі және соңғы деңгейдегі тапсырмаға оқушыларға кестенің бос кеңістіктерін толтырып шығу жүктелді.

еріген зат $w, \%$	ерітіндінің массасы; г	жалпы еріткіштің массасы; г	ерітіндідегі еріген заттың массасы; г
35	450		
		45	20
	760	550	

Диаграмма 2 – Деңгейлеп оқыту барысындағы оқушылардың үлгерім көрсеткіші



Тақырыпты ойын элементтерін қолданып өткен кездегі байқалған құбылыстар:

- оқушылар топпен жұмыс жасады, сыныпта ұжымдық қарым-қатынас орнады;
- бір командада болған оқушылар бір-біріне көмектесіп, ұйымшылдықпен сабақты өткізді;
- сабақ барысында оқушылардың өздерін еркін ұстап, көңіл-күйлері жоғары болып отырғандығы байқалды;
- оқушылар әрқайсысына жүктелген міндетті, тапсырмаларды аса жауапкершілікпен орындады;
- оқушылар барынша өз командаларының жеңіске жетулерін қалап, сабаққа барынша белсене қатысуға тырысты.

Ойын арқылы оқыту барысында дәстүрлі оқытумен салыстырғанда оқушылар материалды барынша естерінде сақтауға тырысып, сабаққа белсене қатысып, өтілген сабақ жайында жақсы ойларымен бөлісіп тарқасты.

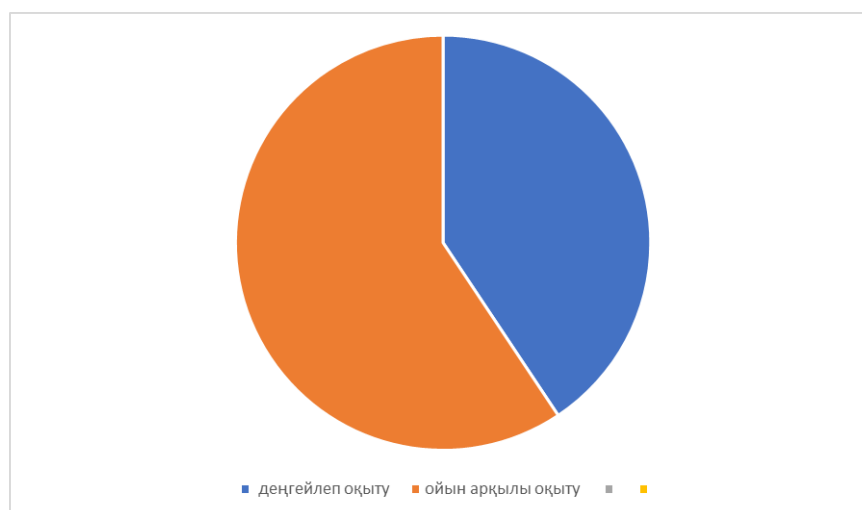
Сабақты деңгейлеп оқыту барысында оқушыларға 3 деңгейлік тапсырма берілді. Оқушылардың барлығы бірінші деңгейлік тапсырманы орындап шықты, ал екінші деңгейлік тапсырмада, химиялық есепте, есепті шығара алмай қиналған оқушылар болды. Үшінші деңгейдегі тапсырмада, формуланы түрлендіруге байланысты есепте оқушылар біршама қателіктер жіберген.

Химия курсына оқушыларға ойын арқылы және деңгейлеп оқыту технологияларын қолдана отырып сабақ өтілді. Екі технологияны қолданып өткен кездегі нәтижелердің көрсеткіші төмендегідей:

Кесте 3 – Нәтижелер көрсеткіші

№	Сабақ барысында қолданған технология түрлері	Оқушылардың нәтиже көрсеткіштері
1	Ойын элементтері арқылы оқытуда	88%
2	Деңгейлік тапсырмалар беру арқылы оқытуда	67%

Диаграмма 3 – Нәтижелер көрсеткіші



Ойын арқылы оқыту технологиясының тиімділігі жөнінде студенттерге тәжірибе жүргізген Гуйлинь университетінің профессоры Гуанси студенттер арасында сауалнама жүргізіп, сауалнама нәтижесінде ойын элементтерін пайдаланудың біржақты оң нәтижелерін көрсеткенін және пәнді меңгеру үшін оқу процесіндегі ойын технологиясын қолдану маңызды екенін атап өтті. Профессор Гуанси жүргізген сауалнама нәтижелері төмендегідей [8]:

Кесте 4 - Оқушылардың оқуға деген қызығушылығын ойын арқылы оқыту арқылы бағалау

Өте қызықты	<b>70,93 %</b>	61
Қызықты	<b>18,61 %</b>	16
Әдеттегідей	<b>10,46 %</b>	9
Қызықсыз	<b>0,00 %</b>	0

Студенттердің басым бөлігі (88,53%) ойын элементтері арқылы өткізілген тренингті қызық әрі танымдық немесе өте қызықты және пайдалы деп бағалаған. Бұл көрсеткіш арқылы және біз жүргізген зерттеу жұмыстарының нәтижесіне қарай отырып, ойын арқылы оқыту технологиясын білім беру процесінде қолдану ұтымды, тиімді әрі оқушылардың өзіне де қызықты деген қорытындыға келе аламыз.

Кесте 5 – Технологиялардың ерекшеліктері мен нәтижелерін салыстыру

Деңгейлік тапсырмалар арқылы оқыту	Ойын әдістерін қолдана отырып оқыту
деңгейлеп оқыту барысында берілген тапсырмаларды оқушылардың барлығы толықтай орындай алмады	ойын барысында оқушылар сабаққа қызығушылық танытып, белсенді қатысып отырды
сабақ барысында оқушылар тек деңгейлік тапсырмаларды орындап бағаланды, яғни белгілі бір жұмыспен ғана оқушылардың іс-әрекеті шектелді	оқушылар өздерінің шығармашылық қабілеттерін дамытып, жарысып, жан-жақты дамып, сабақты ұғынуға, жеңіске жетуге тырысты
білім алушылар бір-бірден ғана жұмыс жасайды	оқушылар топпен араласа, ақылдаса отырып жұмыс жасайды



эр оқушыға орындаған тапсырма деңгейіне байланысты баға қойылады	топтық жұмыс нәтижеге байланысты бағаланады
егер оқушы тапсырманы орындай алмаса, пәнге деген қызығушылығы төмендейді	сабаққа үлкен ынта-көңілмен қатысады
деңгейлік тапсырманы орындай алған оқушы ғана баға ала алады	ойынға топпен қатысқан оқушылардың барлығы бағаланады
артық көрнекі құралдарды талап етпейді	эртүрлі көрнекілік құралдарын пайдалана отырып сабақты жақсы өткізуге мүмкіндік бар

**Қорытынды.** Қазіргі таңда Қазақстанда білім беру процесін жаһандандыру мәселесінде алға қойылған негізгі мақсаттардың бірі – білім беру барысын ізгілендіру. Қазіргі ұрпақ, білім алушыларды бәсекеге қабілетті, білімді, жан-жақсы етіп тәрбиелеу ұстаздардың басты міндеті. Ол үшін инновациялық педагогикалық технологияларды қолдану үлкен жаңашыл өзгеріс беретіндігі сөзсіз. Ол үшін әрбір педагог педагогикалық технологиялардың қыр-сырын, әдіс-тәсілін, қолдану ережелерін біліп, меңгеруі қажет. Әрбір педагогикалық технологияның қолдану ерекшелігі мен тиімділігіне, нәтиже көрсеткішіне диагностика жасап, әрдайым шындалып, жаңашыл бағыттарға үнемі ашық болуы керек.

Білім беру бұл жай ғана оқытып қою ғана емес, сонымен қатар тәрбие беру. Баланың бойына адамгершілік қасиеттерін дамыту, оларды жеке тұлға ретінде қалыптастыру. Сол себепті инновациялық педагогикалық технологияларды қолдана отырып оқыту барысында білім беру ерекшеліктеріне ғана емес тәрбиелік маңыздылығына да баса назар аударған жөн.

Білім беруде инновациялық педагогикалық технологияларды қолдану келесідей артықшылықтарға ие екендігін көрсетті:

- оқушылар сабаққа қызығушылық танытып, белсене қатысады;
- педагогикалық технологиялардың білім берумен қатар тәрбиелік мәні де бар;
- оқушылар арасында ұжымдық қарым-қатынас дамып, топпен жұмыс жасап үйрену;
- сынып ішінде ұйымшылдықтың дамуы.

Педагогикалық технологияларды білім беру барысында қолданудың тиімділігі, артықшылықтары және нәтижелігі бар. Сабақ барысында ойын арқылы оқыту технологиясын қолдануда келесідей артықшылықтарға қол жеткізуге болады:

- сабақтың бірсарынды өтпеуі;
  - оқушылар ойын ережесіне бағынады, бұл өз кезегінде оқушыларды дисциплинаға үйретеді;
  - оқушыларда сабаққа деген ынта артып, қызығушылық оянады;
  - оқушылардың шығармашылық дамуына үлкен бастамалар бар;
  - сабақ барысында эртүрлі көрнекілік құралдардың пайдаланылуы;
  - педагог пен білім алушы арасында жақсы, жылы қарым-қатынас орнайды.
- Ал, деңгейлік тапсырмалар арқылы оқытуға тоқталатын болсақ:
- ❖ оқушылардың жеке оқу үлгерімін, сапасын бақылауға болады;
  - ❖ білім алушылардың оқу деңгейін білу;
  - ❖ әрбір оқушының қандай тақырыпты түсінбегенін, қай оқушы индивидуалды қосымша жұмысты қажет ететіндігін білуге болады;
  - ❖ оқушыларды ынталандыру, кеңес беру арқылы жоғары деңгейлік тапсырмаларды орындауға итермелеп, білім деңгейін арттыру.

*Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:*

1. Прокопьева Т. Ю. *Игровая технология социокультурного образования личности: дис. кандидат соц. наук: 22.00.06 – М., 1998. – 201 с.*
2. Ниязбаева А. И., Нұрахметов Н. Н. *Химик мұғалімнің кәсіби құзыреттілігін қалыптастыру жолдары // ҚазҰУ хабаршысы. Химия сериясы. – 2008. – 186-188 б.*

3. Алтенова Т. Н., Сергазина М. С.. *Игровые технологии в процессе обучения химии // Евразийский союз ученых № 10-3(79)*. – 2020. – 32-34 б.
4. Бәрібекова Ф. Б., Жанатбекова Н. Ж.. *Қазіргі заманғы педагогикалық технологиялар*. – М.: Алашты, 2014. – 181 б.
5. Емельянова, Т.В. *Игровые технологии в образовании*. – М.: Издательство ТГУ, 2015. – 88 с.
6. Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., Al-Blushi, M. (2016). *Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 2016. – p. 132-136.
7. Prez, M. D. M., Duque, A.G., Garca, L.F. (2018). *Game-based learning: Increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 7(1), 2018. – p. 31-39.
8. Zi-Yu Liu, Zaffar Ahmed Shaikh, Farida Gazizova *Using the Concept of Game-Based Learning in Education, iJET – Vol. 15, No. 14, 2020*. – p. 32-35.
9. S. Brydges, H. E. Dembinski *Catalyze! Lowering the activation barriers to under graduate students' success in chemistry: a board game for teaching assistants J. Chem. Educ.*, 96 (3) (2019), pp. 511.
10. R. M. Hanson *The chemical name game J. Chem. Educ.*, 79 (2002), p. 138.
11. J. V. Russell *Using games to teach chemistry: an annotated bibliography J. Chem. Educ.*, 76 (1999), p. 481.
12. J. P. Grinias *Making a game out of it: using web-based competitiv equizzes for quantitative analysi scontentreview J. Chem. Educ.*, 94 (9) (2017), p. 136.

#### References:

1. Prokopyeva T. Yu. *Game technology of socio-cultural education of personality: dis. candidate of social Sciences: 22.00.06 – M., 1998*. – 201 p.
2. Niyazbaeva A. I., Nurakhmetov N. N. *ways to form the professional competence of a chemist teacher // Bulletin of kaznu. Chemistry series*. – 2008. – p. 186-188.
3. Altynova T. N., Sergazina M. S. *Game technologies in the process of teaching chemistry // Eurasian Union of Scientists № 10-3(79)*. – 2020. – p. 32-34.
4. B. B. Buribekova, N. Zh. Zhanatbekova. *Modern pedagogical technologies*. - M.: Alamy, 2014. – p. 181.
5. Emelyanova, T.V. *Game technologies in education*. – M.: TSU Publishing House, 2015. – 88 p.
6. Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., Al-Blushi, M. (2016). *Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 2016. – p. 132-136.
7. Prez, M. D. M., Duque, A.G., Garca, L.F. (2018). *Game-based learning: Increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 7(1), 2018. – p. 31-39.
8. Zi-Yu Liu, Zaffar Ahmed Shaikh, Farida Gazizova *Using the Concept of Game-Based Learning in Education, iJET – Vol. 15, No. 14, 2020*. – p. 32-35.
9. S. Brydges, H. E. Dembinski *Catalyze! Lowering the activation barriers to under graduate students' success in chemistry: a board game for teaching assistants J. Chem. Educ.*, 96 (3) (2019), pp. 511.
10. R. M. Hanson *The chemical name game J. Chem. Educ.*, 79 (2002), p. 138.
11. J. V. Russell *Using games to teach chemistry: an annotated bibliography J. Chem. Educ.*, 76 (1999), p. 481.
12. J. P. Grinias *Making a game out of it: using web-based competitiv equizzes for quantitative analysi scontentreview J. Chem. Educ.*, 94 (9) (2017), p. 136.