

*Е.Қ.Қожабаев\*, Ж.Т.Тилекова*

*Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, Алматы қ., Қазақстан  
e-mail: [yermkhanbek@mail.ru](mailto:yermkhanbek@mail.ru)*

## **МЕКТЕП ГЕОГРАФИЯСЫНДА ГЕОЭКОНОМИКА БӨЛІМІН ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯСЫН ПАЙДАЛАНЫП ОҚЫТУ**

### *Аңдатпа*

XXI ғасыр мұғалімінің басты міндеті, оқушылардың оқу үрдісіне белсенді қатысуға шақыратын сабақтарды жоспарлай алуы. Ол үшін әрине, оқытудың озық әдіс-тәсілдерін меңгеруі қажет. Мұғалімнің сабақты жүргізудің көп әдістерді білуі, оның басты қаруы болмақ. География сабағының белсенді өтуі де тікелей мұғалімге байланысты. Оқушылардың әлемді тануы, оны зерттеп білуі географияны танудан басталады. Ал, географиядан алғашқы білімдері мектепте қаланады.

Ойын технологиялары білім беру технологияларының құрамдас бөлігі болып табылады. Білім беру процесінде ойын технологияларын педагогика мен практикада қолдану мәселесі бұрыннан өзекті болып келеді. Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин және т.б. ғалымдар ойын теориясын, оның әдіснамалық негіздерін, әлеуметтік табиғатын, оқушының дамуындағы маңызын зерттеді. Білім алушылардың уәждемесі мен тиімділігін арттыру мақсатында оқытудың түрлі салаларында ойындарды пайдалану кең тараған. Ойындарды оқытуда пайдалану білім алушылардың проблемаларды шешу, бірлескен қарым-қатынас, стратегиялық ойлау сияқты негізгі құзыреттерін ілгерілетуге мүмкіндік береді. Бұл жұмыстың мақсаты география сабағында оқушылардың ойлау қабілеті мен дағдысын қалыптастыруда, ойын технологияларын қолдану болып табылады.

Бүгінгі таңда, дүниедегі болып жатқан ұлттық экономикалық және саяси өзгерістер мен өзгерістерге бірден әсер етіп отыратын: өндіріс, маркетинг, энергетика, халық, кен орын- дары, сыртқы сауда, көлік, көлік тасымалы сияқты бүкіл дүниежүзілік географияның дерек- теріне талдау жасау мүмкін емес. Бір-бірінен тәуелсіз, ұлттық және халықаралық экономи- калық- саяси қатынастар аясында жаңа ұрпаққа әлемдік экономиканың осы біртұтас әрекетін түсіндіру мен түсіндіруді жеңілдететін геоэкономиканы оқытпай, ұлттық даму мен әл- ауқатқа жету де қиын. Дамушы елдер, көптеген дамыған елдер сияқты, әлемдік саясат пен экономикадағы осы қарқынды өзгерістерге бейімделу үшін білім беру жүйесінде жаңа пәндердің жоқтығын мойындады және геоэкономиканы жас ұрпаққа оқытылатын міндетті пән ретінде қабылдады. Демек, оқушылардың геоэкономика туралы терең білуі, болашақта олардың аймақтық немесе ғаламдық проблемаларды түсініп, шешуіне мүмкіндік береді.

Мақала жұмысында 10-11-сыныптарда қамтылған «Геоэкономика» бөлімін ойын технологиялары арқылы оқытудың бірнеше әдістері негізделген. Көрсетілген әдістермен оқушыларға тарсырма жұмыстары да келтірілді. Әр тапсырмада оқушылардың жас ерекшеліктері мен олардың білім деңгейлері ескеріледі. Оқытуда ойын технологиясын қолдану, білім алушыларда географиялық ой қалыптастырып, оқушылардың білім дәрежесін анықтай алады.

**Түйін сөздер:** География, географиялық таным, әдіс, ойын технологиясы, геоэкономика.

*Кожабаяев Е.К. \*, Тилекова Ж.Т.*

*Казахский национальный педагогический университет имени Абая, г. Алматы, Казахстан  
e-mail: [yermkhanbek@mail.ru](mailto:yermkhanbek@mail.ru)*

## **ОБУЧЕНИЕ ГЕОЭКОНОМИКИ В ШКОЛЬНОЙ ГЕОГРАФИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

### *Аннотация*

Главная задача учителя 21 века – уметь планировать уроки, побуждающие учащихся к активному участию в учебном процессе. Для этого, конечно, необходимо освоить передовые методы обучения. Знание учителем многих методов обучения будет его главным оружием. Активное проведение урока географии также напрямую зависит от учителя. Познание учащимися мира, их способность его изучать начинается со знания географии. А первые базовые знания по географии приобретаются в школе.

Основная технология требует необходимой части инструкций по технологии. Проблема изучения технологии у педагогов и практиков очень актуальна для образовательной практики. Л. С. Выготский, А. Н. Лявонцев, Д. Б. Эльконин и другие. новички изучали теорию метадалагическую ассоциацию, социальную природу и значительное развитие новичков. В целях повышения мотивации и работоспособности учащихся широко распространено использование игр в различных сферах образования. Использование игр в образовании позволяет учащимся улучшить свои основные компетенции, такие как решение проблем, совместное общение и стратегическое мышление. Цель данной работы – использование игровых технологий в формировании мыслительных способностей и умений учащихся на уроке географии.

Сегодня невозможно проанализировать данные по всей географии мира: производству, энергетике, населению, месторождениям, внешней торговле, транспортировке и переездам., а также об экономике и политике страны. Без подготовки в области геоэкономики трудно достичь национального развития и благополучия, что помогает объяснить это единое действие мировой экономики в рамках национальных и международных экономических и политических отношений. Развивающиеся страны, как и многие развитые, признают, что в системе образования нет новых предметов, которые могли бы адаптироваться к таким быстрым изменениям в мировой политике и экономике, и рассматривают географию и экономику как обязательные предметы для преподавания. Таким образом, глубокие знания студентов по геоэкономике позволят им понимать и решать региональные или глобальные проблемы в будущем.

На основе работы статьи основаны несколько методик преподавания «Геоэкономики», включенных в 10-11 классы с использованием игровых технологий. Используя указанные методы, учащимся также была представлена работа по рисованию. В каждом задании учитываются возрастные особенности учащихся и уровень их образования. Использование игровых технологий в образовании способно формировать у учащихся географическое мышление и определять уровень образованности учащихся.

**Ключевые слова:** География, географические знания, метод, игровая технология, геоэкономика.

*E. Kozhabaev\*, J.Tilekova*  
*Abai Kazakh National Pedagogical University, Almaty, Kazakhstan*  
*e-mail: [yermkhanbek@mail.ru](mailto:yermkhanbek@mail.ru)*

## **TEACHING OF GEOECONOMICS IN SCHOOL GEOGRAPHY USING GAME TECHNOLOGIES**

### *Abstract*

The main task of the teacher of the 21st century is to be able to plan lessons that are more actively involved in the educational process. For this, of course, it is necessary to master advanced teaching methods. A teacher's knowledge of many teaching methods will be his main weapon. The active conduct of a geography lesson also directly depends on the teacher. Students' knowledge of the world, their ability to study it, begins with the knowledge of geography. And the first basic knowledge of geography is acquired at school.

The game technology is based on the technology of organizing the educational process. The issue of using gaming technologies in teaching and practice has long been associated with the educational process. L.S.Vygotsky, A.N.Leontiev, D.B.Elkonin, etc. The scientists studied game theory, its methodological basis, its social nature and its importance in the development of students. Games are widely used in various fields of education to increase students' motivation and academic performance. Using games in education can improve students' core abilities such as problem solving, collaborative communication, and strategic thinking. The purpose of this work is to use gaming technologies to develop students' thinking skills in geography lessons.

Today it is impossible to analyze data on the geography of the whole world: production, sales, energy, population, deposits, foreign trade, transport, transportation, etc. This directly affects the economic and political changes in the country, as well as the changes taking place in the world. . Without training in geo-economics, it is difficult to achieve national development and prosperity, which contributes to the explanation and description of the world economy to a new independent generation within the framework of national and international economic and political relations. Developing countries, like many developed ones, recognize that there is no new subject in the education system that could adapt to such rapid changes in world politics and the economy, and consider geo-economics as a compulsory subject. Therefore, students' deep knowledge in the field of geo-economics allows them to.

The main work is these articles, several methods of teaching “Goeconomics” are based, included in grades 10-11 using gaming technologies. Using the above methods, students were also presented with a drawing activity. Each task takes into account the age characteristics of students and their level of education. The use of gaming technologies in education can form geographical thinking in students and determine the level of education of students.

**Keywords:** Geography, geographical knowledge, method, gaming technology, geoeconomics.

**Негізгі ережелер.** Қазіргі таңда жаңа буынның алдыңғы буынға қарағанда үлкен айырмашылық, сонымен қатар қазіргі замандағы оқушылардың ойлау қабілеті мен оқуға деген ізденістерін біршама төмендегенін байқаймыз. Осы орайда жаңа оқыту бағдарламасына сәйкес оқытудың әдістерін жаңа технологияларды қолдану арқылы қызығушылығын арттыруға болады. География сабағында оқушыларға жаңа технологияны қолдану арқылы оқытып, алған білімді өмірде қолданатындай және қызығушылықты арттыратындай білікті мамандардың тәжірибесін қарастырамыз.

**Кіріспе.** Бүгінгі таңда коммуникациялық және ақпараттық технологиялардың қарқынды дамып келе жатқан дамуы әр адамнан әлемді және өз елін дұрыс қабылдауды және тануды

талап етеді. Сондықтан заман талабына сай жеке тұлғаны тәрбиелеу үшін география пәндерін білім мен әдіс жағынан дұрыс меңгеру керек. Өйткені география әлемде болып жатқан физикалық, адами, экономикалық және саяси оқиғалардың себептері мен салдарын ашу арқылы сыни ойлай алатын адамдарды қалыптастыруға ықпал етеді.

Қазіргі уақытта оқытудың әртүрлі әдістері бар. С. Симбаеваның пікірінше, бұл әдіс зерттеу барысында белгілі бір қорытынды жасауға бағытадлып теория мен практикаға негізделген. Бірнеше логикалық әрекеттердің бір түрі болып табылады [1]. Оқытуда ойын технологиясын қолдану – оқу үрдісінде оқушының ақпаратты пассивті қабылдауында көмектесетін әрекеттесуші құралы деп айта аламыз [2]. Ойын технологиясын қолдану кезінде біз оқушылардың өз бетінше ойлау, топтық жұмыстағы рөлі, шығармашылық қабілеті сияқты т.б. дағдыларын аңғарамыз. Мұғалімнің бұл кездегі әрекеті - ойын технологиясының әдістері оқушыға тікелей арналған және көбірек білім ала алатына көз жеткіземіз.

Мектеп географиясында геоэкономика бөлімін меңгеру өте маңызды. Геоэкономикалық көзқарас ұлттық мемлекеттерге өзгермелі жағдайларда өздерін қайта анықтауға және жаһандану процесінде экономикалық және саяси әлемде жаңа тәртіпте орын алу үшін күресуге бағыттайды [3, 1822б.]. Геоэкономика ұлттық мемлекеттер пайда болғаннан кейін мемлекетаралық қатынастар мен сыртқы саясатты түсіндіруге бағытталған көзқарастар өрісінің соңғы кезеңі ретінде сипатталады. Әдіс ретінде саясатқа емес, экономикаға, технологияға және географияға мән беріле отырып, осы негізде мемлекеттердің өмірлік және құрылымдық мүдделері анықталады. Басқаша айтқанда, геоэкономика географияның экономикаға әсерін зерттейтін ғылым саласы ретінде қаралады. Геоэкономика түсінігін геосаясат түсінігінен ажырататын ең маңызды белгі: геосаясат – өткенді, ал геоэкономика – болашақты бейнелейді [4].

Біздің зерттеу жұмысымыздың мақсаты - мектеп географиясында геоэкономика бөлімін оқытуда ойын тәсілін қолдана отырып оқушының жаңа тақырыпты қабылдауын зерттеу болып табылады.

**Материалдар мен әдістер.** Жалпы білім беретін мектептің 10-сыныбына арнап География оқулығын К.Каймулдинова мен С.Әбілмәжіова ұсынған. Оқулықта «Геоэкономика» толықтай бір бөлім ретінде қаралады. Бөлімде «Геоэкономика негіздері» және «Шаруашылықтың ұйымдастыру факторлары», «Дүниежүзі елдері экономикалық даму елдері көрсеткіш» тақырыптары туралы айтылады [5]. Бұл сыныпта геоэкономика туралы алғашқы түсінікпен танысып және мемлекеттердің шаруашылығы мен экономикасы тұрғы- сынан қарастырса, 11-сыныпта Қазақстанның геоэкономикалық жағдайы мен әлеуетіне баға береді.

"Ойын педагогикалық технологиясы" ұғымы педагогикалық процесті әртүрлі педагогикалық ойындар түрінде ұйымдастырудың көптеген әдістері мен тәсілдерін қамтиды. Жалпы, педагогикалық ойындар белгілі бір формаларда нақты зерттелетін және тексерілетін белгілі бір педагогикалық нәтижелерді тудыратын арнайы танымдық шығармашылықпен сипатталады. Ойын технологияларының оқу-тәрбие процесіндегі орны мен рөлі, ойын және оқу элементтерінің үйлесуі көбінесе мұғалімнің іс-әрекетті қабылдауына және педагогикалық ойындардың жіктелуіне байланысты [6]. Оқу процесінің сипатына қарай олар келесі топтарға бөлінеді: оқыту, оқыту, бақылау, жалпылау; таным, оқыту, дамыту; көбею, өндіріс, шығармашылық; қарым-қатынас, диагностика, зияткерлік ойындар бұл техниканың мақсаты уағыздау (ой-өрісін кеңейту), танымдық іс-әрекет; практикалық іс-әрекет – іс-әрекетке қажетті белгілі бір дағдылар мен ақыл-ой қабілеттері. дарындылықты дамыту. Даму (зейін, есте сақтау, сөйлеу, ойлау, қиял, шығармашылық ойлауды дамыту, үлгілерді қалыптастырудағы икемділік, ең жақсы шешімді табу және т.б.; даму және тәрбие (жеке тәрбиені, ерік-жігерді, адамгершілікті, эстетикалық және идеологиялық ұстанымдарды, ынтымақ-

тастықты, ұжымшылдықты, мейірімділікті және т.б. қалыптастыру), әлеуметтену (әлеуметтік нормалармен және құндылықтармен танысу, жағдайларға бейімделу).

Заман талабына сай техника мен технологиялардың дамуы арқасында білім беру бағдарламасында түрлі техникалар арқылы сабақ өткізілу қолданып жатыр. Соның ішінде ең көп таралған тәсіл ойын технологиясы. Осы технология арқылы балалардың қызығушылығын арттырып, сабаққа деген зейінін аудару арқылы білім деңгейлерін арттыруға болады. Мектеп бағдарламасында геоэкономика бөлімінің тақырыптарын меңгертуде төмендегі ойын әдістерін қолдануға болады [8].

*РАФТ әдісі.* Р(рөл), А(аудитория), Ф(форма), Т(тақырып). Бұл белгілі бір тақырып аясында ойды жазбаша түрде жеткізу тәсілі, яғни әлеуметтік ойын түрінде орындалатын тапсырма. Тапсырма белгілі бір мәселені талдау, ол туралы өз пікірін және көзқарасын білдіру негізінде орындалады. Ол үшін ең алдымен рөл таңдалады (автор, кейіпкер, тыңдарман, қаламгер, қоғам қайраткері, т.б.). Рөл анықталған соң айтылатын ой кімге арналатыны, яғни аудитория анықталады. Енді айтатын ойды жеткізу формасы анықталады (шолу, эссе, баяндама, әңгіме, күнделік т.б.). Ең соңында тақырып қойылады. Бұл әдіс сыни тұрғыдан ойлауды дамытуда ерекше орын алады және оны жеке жұмыста да, топтық жұмыста да орындауға болады. Мысалы, сіз қалам сияқты сөйлей аласыз, содан кейін оның адам өміріндегі қызметі мен рөліне басқа қырынан қарай аласыз [1, 57б.].

*Жарнама әдісі.* Бұл ойды ұтымды жеткізу мүмкіндік беретін ойын түріндегі оқыту әдісі. Ағымдағы тақырыпқа байланысты оның маңызды элементімен жарнама жасауға болады, Жарнама тілі қысқа, қызықты және мобильді болуы керек. Сонымен бірге ол өзінің айтқанына сендіре алатындай сенімді болуы керек. Жарнама біздің күнделікті өмірімізде кең таралған, сондықтан оны бәрі біледі. Сізге жарнамалау үшін не қажет екенін және мақсат не екенін анық білу керек. Ол ойды қысқа нұсқада жеткізуге үйретеді, бірақ сонымен бірге негізгі ойды айтады. Зерттеушілердің көпшілігі жарнаманы ғылымның ерекше саласына жатқызады, практиктер оны менеджмент, кәсіпкерлік және бизнес салаларынан іздегісі келеді, ал жарнаманы әзірлеумен айналысатын мамандар бұл шығармашылық процестің бір түрі деп есептейді [1, 59б.].

*Кроссенс* - ағылшын тілінен. (inter - «арасында»; act - «әрекет»). Сөзбе-сөз аударғанда «мағыналардың қиылысу» деген мағынаны береді. Бұл әдісті ойлап тапқан ғалымдар «кроссворд» сөзіне сүйене отырып алған.

Кроссенс – бір-бірімен өзара байланысы бар суреттер тізбегі. Кроссенс құру барысында суреттер тор көздерге орналастырылады және таңдап алынған суреттер алдыңғы тұрған суретпен мағыналық байланыста болады. Барлық суреттердің байланысы белгілі бір оқиғаны немесе құбылысты білдіруі мүмкін. Суреттің дәл ортасындағы сурет мағынасы жағынан барлығын біріктіреді. Бұл әдісті сабақ тақырыбын ашу барысында, қорытындылауда және шығармашылық жұмыс ретінде ұсынуға болады. Әдіс оқушылардың белсенді түрде сыни ойлануға, бірлесіп әрекет етуге және шығармашылығын дамытуға мүмкіндік береді [1, 59б.].

**Нәтижелер.** География сабағында білімге деген қызығушылық, ізденуге, зерттеуге, жасауға, тапқырлықты дамытуға деген құштарлық атмосферасын қалыптастырудың маңызы зор. Сондықтан оқушылардың танымдық іс-әрекетінің қай түрінде, қай бағытта болмасын танымдық қызығушылықтарын сақтаудың сан алуан жолдары мен әдістерін іздестіру қажет. Белсенді оқыту – бұл оқытудың кез келген тәсілі, онда барлық оқушыларға оқу үрдісіне қатысу ұсынылады. Жоғарыда келтірілген оқытудың әдістерін қолдану арқылы оқушы жаңа тақырыпты еркін қабылдап, түсіне алады. Мысалы, жоғары аталған рафт әдісінің көмегімен, 10-сынып оқулығының «Дүниежүзі елдерін экономикалық даму деңгейі бойынша жіктеу. Дамыған елдер» тақырыбына, топтық тапсырма беруге болады. Бұл әдісті бірнеше қадамдарға қойып орындатуға болады.

1- кадам. Оқушы өздерін кімнің атынан сөйлейтіндіктерін анықтап рөл таңдап алады. Мысалы: дамыған елдер

2- кадам. Айтқысы келетін тақырыптарының кімге арналатындығына аудитория таңдап алу. Мысалы: дамушы елдер немесе артта қалушы

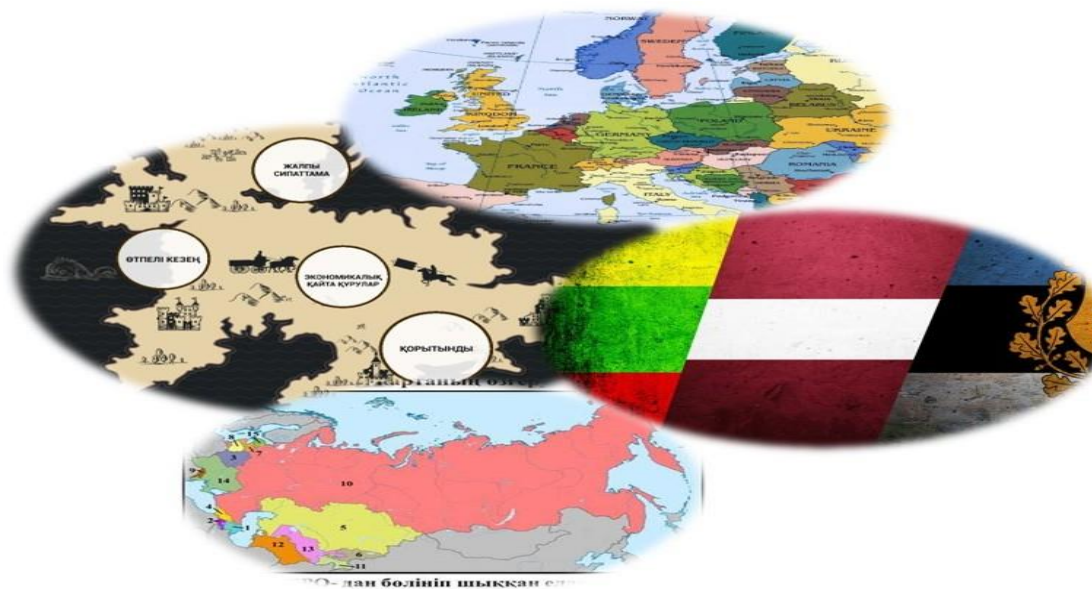
3- кадам. Тақырыпты жеткізу немесе ұсыну форматын нақтылау. Мысалы: даму жоспары көрсетілген нақты қадамдарды ауызша баяндау

4- кадам. Негізгі тақырыпты таңдау. Мысалы: Елдердің экономикалық дамуы

Оқушылар өздеріне қойып алған қадамдар бойынша жұмыс жасайды. Яғни, дамыған мемлекет ретінде, артта қалған немесе дамушы мемлекеттерге өзінің қалай жетістікке жеткенін, экономика мен шаруашылықты дамытуда нақты жоспарларды айқындап көрсетеді. Дамушы мемлекеттерді алға жылжыту мақсатында өз тәжірибелерімен бөліседі. Бұл тапсырманы орындау барысында оқушылар сыни тұрғысынан ойланып, проблеманың шешу жолын ұсына алады.

Жарнама әдісі арқылы «Дүниежүзі елдерінің экономикалық даму стратегиясы» тақырыбына оқушыларға, бір мемлекеттің даму стратегиясын таңдап алып, жарнама жасауға тапсырма беруге болады. Бұл тапсырманы орындау барысында оқушылар өздеріне бір мемлекеттің даму стратегиясын таңдап алып, басқа мемлекеттерді өз сөзіне сендіре алатындай, көрсеткен даму стратегиясының ұтымды жақтарын айта отырып жарнама жасау керек. Басқа мемлекеттердің сол даму стратегиясын қолдануға үгіт-насихат жүргізе алу кеерк. Тапсырма орындау барысында оқушылардың зерттеушілік қасиеті дамиды және алған ақпараттарын өз сыныптастарына бере алады.

Кроссенс әдісі арқылы төменде берілген 1-ші суретте берілген суреттер көмегімен «Өтпелі экономика елдері» тақырыбын оқушылардың ойына шауыл жасау арқылы анықтауға көмек береді. Географияда бұл әдісті, кез-келген тақырыпта қолдануға болады.



Сурет–1. Кроссенс әдісінде пайдаланылатын суреттер

- 1- Орталық және Шығыс Еуропаның бұрынғы социалистік елдері;
- 2- Балтық бойы Республикалары;
- 3- Бұрынғы КСРО құрамында болған елдер;
- 4- Өтпелі экономика елдерінің даму жолы

Сонымен суреттерді мағыналарына қарай қосу арқылы, сабақтың тақырыбын анықтайды. Ортасында сурет негізгі тақырыпты ашатын сурет болмақ. Картадағы мемлекеттердің барлығы өздерінің экономикасын қайта құрудан өткізген, өзінің жеке тәуелсіздігін алған, даму жолы ұқсас сипаттары бар мемлекеттер. Қазіргі таңда бұл мемлекеттердің барлығын «Өтпелі экономика елдері» деп атайды.

**Талқылау.** Зерттеуге Қазақстандағы Қызылордалық мектептің тоғызыншы сынып 50 оқушысы қатысты. Эксперименттік және бақылау топтарындағы оқушылар саны 25. Мұғалімдер зерттеу қатысушыларды тиімді әдіс арқылы топтарға жіктеді. Сәйкесінше, тоғызыншы сынып эксперименттік және бақылау тобы ретінде кездейсоқ таңдалды. Әр топтағы білім алушылардың 15-сі ер бала, 10-і қыз бала болып табылды. Оқушылардың жасы 14-15жас аралығында болды.

Кесте 1 – *T-тест және p-мәндері бар 2 топ студенттерінің жұпталмаған кейінгі тест нәтижелері*

Топтар	Оқушылар	Орта мән	SD	df	T тест	P мәні
бақылау	25	17.76	4.27	48	t = 4.5174	0.0001
эксперименттік	25	23.68	4.97			

Жоғарыдағы кестеде орташа балл мәндері, екі топтың SD мәндері және есептелген T-тест және кейінгі тесттің p-мәндері берілген. Оқушылардың кейінгі тестілеудің ұпайларының статистикалық талдауы екі топтың арасындағы айырмашылықты көрсетеді. Орташа балл 23,68, стандартты ауытқуы 4,97. Еркіндік дәрежесі 48 және t-мәні 4,5174-ке тең, ал p-мәні 0,0001, бұл екі топ арасындағы сынақ ұпайларының айырмашылығы статистикалық тұрғыдан маңызды екенін білдіреді. 2 топтың T-тест нәтижелері бойынша 2 топтың әртүрлі екеніне 95% сенімділікпен айтуға болады.

Жалпы оқушылардың географияға қызығушылығын арттыру үшін келесідей жұмыстар жүргізілуі керек:

- Тақырыпты жеңіл түрле түсіндіру;
- Интербелсенді оқыту технологиясын қолдану;
- Практикалық түрде көп жұмыс жасау.

Сонымен, сабақтарда іскерлік ойын технологияларын (ойын элементтері, ойын жағдайлары) белсенді қолдану нәтижесінде оқушылардың білім тиімділігі 10% - ға «жақсы», «қанағаттанарлық» бағалаудан оқушылар саны 9% - ға азайды. Ойын технологияларын қолдану, әрине, әлеуметтік - экономикалық географиясы бойынша теориялық білімнің сапасын арттырады деген тұжырымды растаймыз. Тәжірибе нәтижелеріне сүйене отырып, әртүрлі іскерлік ойын жаттығуларын, іскерлік ойын жағдайларын, викториналар ойындарын, жұмбақтарды қолдану нәтижесінде географиялық номенклатураны зерттеуге деген қызығушылық «жақсы» 9% - ға, өте жақсы - 7% - ға, «қанағаттанарлық» - 16% - ға төмендеді. Тәжірибелік жұмыстың айқындаушы және бақылаушы кезеңдерінде алынған деректерді анализ оқытудың іскерлік ойын технологиясын қолданудың тиімділігі туралы қорытынды жасауға мүмкіндік береді. Оқушылардың пәнге деген қызығушылығы, білім сапасы, географиялық номенклатурамен жұмыс істей білуі орта есеппен 8% - ға өсті. Жоғарыда айтылғандардың бәрінен біз іскерлік ойын технологияларын қолданудың тиімділігі туралы қорытынды жасаймыз.

Бұл зерттеу жұмыстарын жасау арқылы тек оқушылар ғана емес өзіме де көптеген тәжірибе жинадым және білімім теориялық және практикалық тұрғыдан артты.

**Қорытынды.** Жалпы, дидактикалық ойындар география сабақтарында оқушылардың білім сапасын едәуір арттыра алатындығы эксперименталды түрде анықталды. Экспериментте айқын көрсетілгендей, 2 топ статистикалық тұрғыдан әртүрлі нәтижелерге ие болды. Алдын ала тестілеу нәтижесі екі топтағы оқушылардың бірдей жағдайда екенін көрсетті. Екі топтағы оқушылардың орташа ұпайлары 8,92 және 9,24 болды. Т-критерийі бұл нәтижелер статистикалық маңызды емес және топтар бірдей екенін көрсетті. Алайда, кейінгі тестілеу ұпайлары теріс нәтижені көрсетті. Кейінгі тестілеу бойынша бақылау тобының SD мәні 4,27 болған кезде орташа баллы 17,76 болды, ал эксперименттік топ SD мәні 4,97 болған кезде орташа балл 23,68 болды. Кейінгі тестілеу ұпайларының Т және р мәндері 4,5174 және 0,0001 екендігі анықталды, яғни топтар және олардың статистикалық нәтижелері әртүрлі деген қорытындыны 95% сенімділікпен айтуға болады. Геоэкономика салаларында және әртүрлі елдерде білім беру процесінде дидактикалық ойындарды практикалық қолдану қатысушылардың танымдық белсенділігін едәуір арттырды. География сабағында педагогикалық ойын технологияларын қолдану оқушылардың шығармашылығын, дербестігін, танымдық белсенділігін жандандырады.

Педагогикалық технологиялардың әртүрлілігі әртүрлі ойын технологияларын қолдана отырып сабақтарды құруға мүмкіндік береді.

*Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:*

1. Симбаева С. Белсенді оқу мен оқытуда қолданылатын әдістер. Әдістемелік құрал. - Нұр-Сұлтан.: «Тұран-Астана» университетінің баспаханасы, 2019. – 133 б.
2. Brame C. «Active learning». <https://cft.vanderbilt.edu/wpcontent/uploads/sites/59/Active-Learning.pdf> (Қаралды 06.02.2024)
3. Bayaliyev A., Ussenov N., Abdimanapov B., Aldasheva A., Amangeldi O., Zhakypbek A. Methodological aspects of the study of modern geoeconomics processes in the school geography course // World Journal on Educational Technology: Current Issues. V. 14. N. 6, 2022. P.1821–1831.
4. Coetzer J., Rajmil D., Morales L. The New Normal: Multifaceted and Multidimensional Crises and the Interplay of Geoeconomics and Geopolitics // Peace Review, V. 35, Issue 4, 2023. P. 555-561. DOI: 10.1080/10402659.2023.2287212.
5. Каймулдинова К., Әбілмәжінова С. Жалпы білім беретін мектептің 10-сыныбына арналған оқулық. Алматы: Мектеп баспасы, 2019. – 289 б.
6. Тунгатова Н.А. Ойын технологиясының педагогикалық түсініктері // Молодой ученый. – 2021. – № 5.1 (347.1). – С. 12-13. – URL: <https://moluch.ru/archive/347/78384> (Қаралды 10.02.2024).
7. Игровые педагогические технологии // [Электронды ресурс]. — URL: <https://psylist.net/pedagogika/ipt.htm> (Қаралды 10.02.2024).
8. Ақашева Ә.С., Дүйсебаева К.Ж. Географияны оқыту әдістемесі: оқу-әдістемелік құралы. – Алматы: Қазақ университеті, 2013. – 175 б.
9. Fryer L.K., Zeng L.M., Shum A., Ho C.C., Wong C.W. Was that interesting?” & “Does it matter?”: The implications of on-task learning experiences, 2021 // Studies in Educational Evaluation, <https://doi.org/10.31235/osf.io/mhdg5>

*References:*

1. Simbaeva S. Belsendi oqu men oqytuda qoldanylatyn ädister. Ädistemelik qūral. - Nūr-Sūltan.: «Tūran-Astana» universitetiniñ baspahanasy, 2019. – 133 P.
2. Brame C. «Active learning». <https://cft.vanderbilt.edu/wpcontent/uploads/sites/59/Active-Learning.pdf>



3. Bayaliyev A., *Ussenov N., Abdimanapov B., Aldasheva A., Amangeldi O., Zhakypbek A. Methodological aspects of the study of modern geoeconomics processes in the school geography course. World Journal on Educational Technology: Current Issues. 14(6). – 2022. pp. 1821–1831.*
  4. Coetzer J.H., Rajmil D., Morales L. *The New Normal: Multifaceted and Multidimensional Crises and the Interplay of Geoeconomics and Geopolitics. Scopus.com. 2023*
  5. Kaimuldinova K., Äbilmäjinova S. *Jalpy bilim beretin mekteptiñ 10-synybyna arnalğan oqulyq. Almaty: Mektep baspasy, 2019. – 289 p.*
  6. Týngatova N.A. *Oryn tehnologiasynyñ pedagogikalyq túsinikteri. 2021. — № 5.1 (347.1). – S. 12-13. – URL: <https://moluch.ru/archive/347/78384/> (Qaraldy 10.02.2024).*
  7. *Igrovye pedagogicheskie tehnologu // [Elektronnyy resýrs]. — Rejim dostýpa: <https://psylist.net/pedagogika/ipt.htm>*
  8. Aqasheva Á.S., Dúsebaeva K.J. *Geografiany oqytý ádistemesi: oqý-ádistemelik quraly. – Almaty: Qazaq ýniversiteti, 2013. – 175 b.*
- Fryer L.K., Zeng L.M., Shum A., Ho, C.C., Wong C.W. *Was that interesting?” & “Does it matter?”: The implications of on-task learning experiences, 2021 // Studies in Educational Evaluation, <https://doi.org/10.31235/osf.io/mhdg5>*