ДӘРІС 5

05

ДӘРІС

Ойын, веб-квест, кейс технологиялары

Ойын

Веб-квест

Кейс

Интерактивті оқыту әдістері тарих сабақтарында

Мақсаты және дәріс жоспары

МАҚСАТЫ

Интерактивті оқыту әдістерінің мәнін ашу, оларды тарих сабақтарында қолдану жолдарын көрсету

1

Ойын технологиясының мүмкіндіктері

2

Веб-квест құрылымы

3

Кейс технологиясының мәні

4

Интерактивті әдістердің артықшылықтары

5

Тарих сабағында қолдану мысалдары

Ойын технологиясының мүмкіндіктері

Ойын әдісі:

01

Студент белсенділігін арттырады

02

Тарихи жағдаяттарға енуге мүмкіндік береді

03

Командалық ойлау қабілетін дамытады

04

Мотивацияны күшейтеді

ТАРИХТА КЕҢ ҚОЛДАНЫЛАДЫ

- **Рөлдік ойындар**
- **Тарихи реконструкция**
- **Дебат ойындары**
- **Симуляция (симуляциялық модель)**

Ойынның артықшылықтары мен шектеулері

Дәріс мәтініндегі тармақтар саны



ОЙЫН АРҚЫЛЫ СТУДЕНТ МЕҢГЕРЕДІ

- Нақты қызмет тәжірибесін
- Қиын мәселелерді өз бетінше шешуді
- Алған білімді нақты істе қолдануды
- Шешім қабылдаудағы жауапкершілікті

ШЕКТЕУЛЕРІ

- Көп уақыт алады
- Материалдары күрделірек
- Қатысушылар саны шектеулі

Веб-квест құрылымы

Веб-квест — интернет ресурстарға негізделген зерттеу тапсырмасы



Тарихта веб-квест студентті үйретеді:

1. Дерек іздеуге
2. Ақпаратты салыстыруға
3. Дәлелді қорытынды жасауға

Кейс технологиясы

Кейс әдісі — нақты тарихи ситуацияны талдауға негізделген әдіс

Мысалдар:

- «Алаш қозғалысының саяси таңдауы»
- «Қазақ хандығы: билік жүйесі»
- «Бірінші дүниежүзілік соғыс себептері»

Студент:

1. Мәселені талдайды
2. Шешім қабылдайды
3. Дәлелдейді

Интерактивті әдістердің артықшылықтары

01

Ойлау дағдысын дамытады

02

Талдау-синтез қабілетін қалыптастырады

Интерактивті әдістер

03

Қатысу деңгейін арттырады

04

Шынайы мәселе шешу жағдайын жасайды

Тарих сабағында қолдану мысалдары

Әдіс	Пәнде қолданылуы
Ойын	Тарихи оқиғаларды қайта сомдау
Веб-квест	Дерек талдау, интернет зерттеу
Кейс	Тарихи проблемаларды шешу

Ойынды сабаққа енгізу

Қай кезеңде қолданамыз

1. **Оқу процесін пысықтау**
2. **Жаңа сабақты қорытындылау**
3. **Қайталау сабақтары**

Ойынды таңдағанда ескереміз

- **Сабақтың мақсатын**
- **Сабақтың мүмкіндіктерін**
- **Сабақтың жағдайларын**

ҰЛТ ОЙЫНДАРЫ

Халықтың ғасырлар бойы жасаған асыл қазынасы, бір жүйеге келтірілген тәрбие құралы

Баланың пәнге қызығушылығын арттыру үшін пайдалануға болады

Қорытынды және бекіту сұрақтары

Ойын, веб-квест және кейс — студентті тарихи білімді өздігімен іздеп, талдап, дәлелдейтін белсенді қатысушыға айналдыратын интерактивті технологиялар

БЕКІТУ СҰРАҚТАРЫ

1. **Веб-квест бөліктерін атаңыз**
2. **Кейс әдісі несімен ерекшеленеді?**
3. **Тарихтағы ойын әдісі қандай дағды қалыптастырады?**

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1. Монахов В. Интерактивные технологии обучения. – М., 2017.
2. Шамильоглу Ю. Digital Methods in History. – Oxford, 2020.
3. Назарбаев зияткерлік мектептері. Интерактивті оқыту нұсқаулығы. – 2019.
4. Jonassen D. Learning with Technology. – 2015.