

**әл-Фараби атындағы ҚазҰУ-ң  
«Кеден, қаржы және  
экологиялық құқық» кафедрасының  
профессор м.а., заң ғылымдарының  
докторы  
Г.А.Қуаналиева  
«Кеден, қаржы және экологиялық құқық» кафедрасының аға  
оқытушы Г.К. Шуланбекова**

### **Білім беруде жаңа технологиялар қолданылу қажет**

Қазақстан Республикасының ертеңгі болашағы – бүгінгі жоғары оқу орындарында арнайы мамандық білім нәрімен сусындаған жастар болып табылады. Сондықтан, бүгінгі студенттерге сапалы білім берудің тиімді жолдарын іздестіру өзекті мәселелердің бірі болып отыр. Мысалы қазіргі кезде жоғары оқу орындарында жаңарту жұмыстары жүргізіліп, оқыту, тәрбиелеу, дамытудың жаңа мүмкіндіктері ашылуда.

Елбасы Н.Ә.Назарбаев Қазақстанның әлемдегі бәсекеге қабілетті 50 елдің қатарына кіру стратегиясы атты жолдауында «Білім беру реформасы – Қазақстанның бәсекеге нақтылы қабілеттілігін қамтамасыз етуге мүмкіндік беретін аса маңызды құралдарының бірі» деп атап көрсетті [1]. Біз Елбасын толықтай қолдаймыз. Қазіргі білім беру реформасының дұрыс жүзеге асуы білім беру сапасын жандандыратыны сөзсіз.

Республикада оқу орындары, педагогикалық ұжымдары ұсынып отырған көп нұсқалыққа байланысты өздерінің қалауына сәйкес кез-келген үлгі бойынша қызмет етуіне мүмкіндік алады. Бұл бағытта білім берудің әр түрлі нұсқадағы мазмұны, құрылымы, ғылымға және тәжірибеге негізделген жаңа идеялар, жаңа технологиялар бар. Жаңа технологияны меңгеру мұғалімнің интеллектуалдық, кәсіптік адамгершілік, рухани, азаматтық және басқа да көптеген адами келбетінің қалыптасуына игі әсерін тигізеді, өзін-өзі дамытып, оқу-тәрбие үрдісін тиімді ұйымдастыруына көмектеседі.

Бәрімізге мәлім, Біріккен ұлттар ұйымының шешімімен «XXI ғасыр – ақпараттандыру ғасыры» деп аталады. Қазақстан Республикасы да ғылыми – техникалық прогрестің негізгі белгісі – қоғамды ақпараттандыру болатын жаңа кезеңіне енді. Білім беру үрдісін ақпараттандыру – жаңа ақпараттық технологияларды пайдалану арқылы дамыта оқыту, дара тұлғаны бағыттап оқыту мақсаттарын жүзеге асыра отырып, оқу – тәрбие үрдісінің барлық деңгейлерінің тиімділігі мен сапасын жоғарлатуды көздейді.

Қазақстан Республикасының Білім туралы заңында: «Білім беру жүйесінің басты міндеттерінің бірі - білім беру бағдарламаларын меңгеру үшін жағдайлар жасау керек» - деп көрсетілген [2].

Білім беруде жаңа технологияларды қолдану қазіргі білім беру жүйесінің маңызды құралы [3]. Білім беру процесіне жаңарту элементтерін енгізу қажет. Бұл қажетті оңтайлы кәсіптік құзыреттілікке қол жеткізудің жаңа

Жоғары оқу орнының профессорлық-оқытушылық құрамы студенттің психологиялық ерекшеліктері мен табиғи қабілеттерін ескере отырып, студенттердің сабаққа ынта-ықыласын арттыру, ой-өрісін, логикалық ойлау дәрежесін кеңейту арқылы шығармашылық қабілетін арттыру, экономикалық, экологиялық, эстетикалық, халықтық педагогикалық тәрбие беруге аса үлкен мән берулері қажет. Осы жұмыстарды ұйымдастыру барысында оқытушы үшін ең бастысы сабаққа лайықты әдіс-тәсілдерді дұрыстаңдау болып табылады.

Қазіргі технологияны қолдану дегеніміз – келешек ұрпақтың еркін дамуына, жан-жақты білім алуына, белсенді, шығармашыл болуына жағдай жасау. Педагогикалық технология оқу үрдісінің, яғни мұғалім мен студенттің іс-әрекетімен тығыз байланысты. Оның құрамына кіреді: а) оқытудың мазмұндық бөлігі б) үрдістік бөлім – технологиялық үрдіс (оқу үрдісін ұйымдастыру, студенттердің оқу қызметінің әдістері мен формалары, мұғалімнің материалды меңгеруді басқарудағы іс-әрекеті және оқу үрдісінің диагностикасы).

Педагогикалық технологиялардың негізіне мыналар жатады:

- әрбір студенттің жеке және дара ерекшеліктерін ескеру;
- студенттердің білім алуға қабілеттері мен шығармашылықтарын арттыру;
- студенттердің өз бетінше жұмыс істеу, іздену дағдыларын қалыптастыру.

Білім берудегі интерактивті технология - мұндағы интерактивті сөзі-*inter* (бірлесу), *act* (әрекет жасау) ұғымын білдіреді, сабақ барысында студенттің топпен жұмыс жасауға қатыспауы мүмкін емес, бірін-бір толықтыратын, сабақ барысында барлық студенттердің қатысуын ұйымдастыратын оқыту барысы. Бұл технология, тұлғаның танымдық қабілеттерін және танымдық үрдістерді: яғни, есту, көру, қимыл және т.б. ойлауды, ынтаны, қабылдау қабілетін арнайы жасалған оқу және танымдық жағдайлар арқылы дамытуға, сондай-ақ тұлғаның қауіпсіздігін, өзін-өзі өзектілендіру, өзін-өзі бекіту, қарым-қатынас, ойын, танымдық және шығармашылық қажеттіліктерін қанағаттандыруға, белсенді сөздік қорын (ауызша және жазбаша тілінде) дамытуға бағытталған.

Интерактивті оқытудың басты мақсаты – студенттердің өз бетінше ой қорытып, жауап таба білуге үйрету. Еліміз дамудың демократикалық жолын таңдап алған қазіргі заманда студенттердің өз бетінше шешім таба білуге үйрету заңды құбылыс. Бұл күнделікті аудиториядағы жұмыстарға да қатысты: студент сабақ кезінде мейлінше белсенділік танытуы тиіс. Осындай, білім алушылардың белсенділігін арттыруға мүмкіндік жасайтын әдістемелік амалды интерактивті деп атаймыз.

Интерактивті білім беру кезінде студент біріншіден, сұрақ қойып оған жауап берген кезде мұғаліммен; екіншіден, шағын топтармен қосақталып жұмыс істеген кезде өзге студенттермен; үшіншіден, саулнама жүргізген кезде белгілі бір топпен, аудиториямен;

төртіншіден, техника құралдарының түрлерімен мысалы, интернет желісін пайдалану арқылы тығыз қарым-қатынасқа түсе алады. Осының барлығы білім алушының болашақта өзгелермен араласу барысында ашыла түсуге, көбірек оқып, тәжірибе жинуға мүмкіндік береді.

Интерактивті әдістерге: дискуссия, эвристикалық әңгіме, «миға шабуыл жасау», рөлдік, «іскерлік» ойындар, тренингтер, кейс-әдісі, жобалау әдісі, бейнефильмдерді талдау, краусель, дебат және т.б. жатады. Олардың кейбіреулеріне тоқталып өтейік.

**Жобалау әдісі.** Бұл әдіс білім алушының танымдық үрдісін, шығармашылық белсенділігін, өз бетінше ойлау қабілетін арттыру, өзекті мәселелерді тауып олардың шешу жолдарын табу, ақпараттық кеңістікте еркін әрекет ету, болжамдар жасап және өз қызмтенің нәтижесін бағалай білуге жол ашады.

Жобалау әдісі білім алушының өз бетімен дара, жұп болып немесе топпен жұмыс жасау кезінде белгілі бір уақыт аралығында маңызы елеулі, өзекті мәселені шешу үшін зерттеу ізденісі қажет болғанда қолданылады. Студенттерге әртүрлі жобалардың тақырыптары берілуі мүмкін. Сол жоба тақырыптарын студенттер зерттейді.

Жоба негізінде жұмыс жасаудың нәтижесін студенттер әртүрлі бейнефильм, альбом, плакат, мақала, ойындар т.б. түрінде көрсетуі ықтимал. Жобалау қызметі баяндама, реферат, зерттеу жүргізу және шығармашылық қызметтің өзег де түрлерін қамтиды. Жоба кезінде студент оқулықтарды ғана емес, сонымен қатар оқу-әдістемелік, ғылыми, анықтамалық әдебиеттерді қолданады. Жобаны орындау кезінде, студент белсенді танымдық шығармашылық процеске араласады, осы кезде пән бойынша қалыптасқан білім орнығады және жаңа білім жинақталады.

**Кейс-әдісі.** (*Case study*). (*ағыл. тілінен «Case» – «оқиға»*). Бұл нақты экономикалық, әлеуметтік, тұрмыстық және өзге де өзекті оқиғалар барысын сипаттуды қолданатын білім беру техникасы. Кейспен жұмыс жасау барысында студент әртүрлі білім салаларынан, соның ішінде болашақ өз мамандығынан қосымша ақпараттарды іздеп, оларға талдау жасауды жүргізеді. Кейс-әдісте белгілі бір мәселе және оны шешудің жолдары кейс қоржыны негізінде қалыптасады. Бұл жерде әртүрлі қайнар көздерден яғни ғылыми, арнайы әдебиеттер, ғылыми журналдардан оқиғалар алынады. Кейсте белгілі бір мәселе бойынша әртүрлі ақпараттар жинақталады. Кейс бір уақытта тапсырма, әрі ақпараттардың қайнар көзі болып табылады. Кейс-әдісі өзге танымдық әдістерді қамтитын, өте күрделі жүйе. Оған модельдеу, жүйелік талдау, өзекті әдіс, ой эксперименті және т.б. жатады. Студентке кейс әдісі негізінде баяндама, жоба немесе компьютерлік презентация жасауды тапсырма ретінде беруге болады.

Кейспен жұмыс жасау негізінде студенттерде өзекті мәселені шешу, өзгелермен қарым-қатынас жасау, өзіне жауаптылық алу және т.б. қалыптасады.

**Ойын әдісі.** Білім беру процесінде көптен бері белгілі әдіс. Ойын, бұл балаларға да, ересектерге де тиесілі. Бұл әдіс әсіресе, жаратылыстану

ғылымдарының негізін тану үшін аса ынталандырып қызығу тудырады. Бұл жерде оқытылатын тақырып салмақты әрі, терең қабылдануы қажет. Ойын тақырыпты жеңіл желпі немесе бұрыс түсінуге әкелмеуі тиіс. Бұл жерде ойын арқылы зерттеліп отырған тақырыптың «тұңғиығына сүңгу» өте маңызды болып табылады. Ойын, оқу процесіне қатысушылардың ынтасын тудырып, тіпті енжар студенттердің де белсенділігін арттырады. Ойынның әртүрлі мысалы іскерлік, рөлдік т.б. жолдарын пайдалану арқылы оқу үрдісін түрлендіруге болады.

Жоғарда аталған және одан басқа да интерактивті әдістер әл-Фараби атындағы ҚазҰУ-ң білім беру үрдісінде кеңінен қолданылады, әрі одан да жетілу үстінде.

### **Пайдаланған әдебиеттер**

1. Қазақстанның әлемдегі бәсекеге барынша қабілетті 50 елдің қатарына кіру стратегиясы. Қазақстан Республикасының Президенті Н.Ә.Назарбаевтың Қазақстан халқына Жолдауы, 2006 ж., наурыз.
2. Қазақстан Республикасының «Білім беру» туралы заңы. 27 шілде, 2007 жыл.
3. Полот Е.С. Білім беру жүйесінде жаңа педагогикалық және ақпараттық технологиялар: Оқу құралы. Алматы: Академия, 2000.
4. Жайтапова А.А., Садвакосова З.М., Кабдолданова Б.А. Білім беруді басқарудағы сапа менеджменті: Оқу құралы. – Алматы, 2010.