

**ҚҰЗЫРЕТТІЛІК БІЛІМ: МОДЕЛЬДЕР,  
ӘДІСТЕР, ТЕХНОЛОГИЯЛАР  
КОМПЕТЕНТНОСТНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ:  
МОДЕЛИ, МЕТОДЫ, ТЕХНОЛОГИИ**

---

(Р. Хейлбронер). Оптимистичекий прогноз предполагает, что решение глобальных проблем окажется естественным следствием научно-технического процесса (Г.Кан) или результатом ликвидации социальных антагонизмов и построения совершенного общества. Промежуточная позиция состоит в требовании замедления или даже нулевого роста экономики и населения земного шара (Д. Медоуз).

Тем не менее, глобальные проблемы существуют и их особенность в том, что они не могут решаться изолированно одна от другой и от их решения во многом зависит само существование человечества. Социокультурный аспект глобализации вскрывает две тенденции. С одной стороны, отмечается формирование общепланетарной инфраструктуры с глобальными центрами управления, гомогенизация материальной культуры и элементов образа жизни населения. Снижая жизнеспособность человечества, эти явления в глобальном масштабе проявляются на уровне повседневной массовой культуры. С другой стороны, формирование единого универсального социума выльется в априорное доминирование глобальных ценностей, в экспансию «незападных» цивилизаций.

Чем выше уровень технологического производства и всей человеческой деятельности, тем выше должна быть степень развития самого человека, его взаимодействия с окружающей средой. Соответственно должна сформироваться новая гуманистическая культура, в которой человек должен рассматриваться как самоцель общественного развития. Отсюда и новые требования к личности: в ней должны гармонически сочетаться высокая квалификация, виртуозное овладение техникой, предельная компетенция в своей специальности с социальной ответственностью и общечеловеческими нравственными ценностями.

**Список использованных источников**

1. Y. Masuda «The Informational Society as Post-Industrial Society. World Future Society», 1981
2. И. Уоллерстайн «Анализ мировых систем: современное системное видение мирового сообщества» / М., 1999
3. А. Дж. Тойнби «Постижение истории» / М., 1991
4. А. А. Зиновьев «Русская трагедия» / М., 2002
5. «Американская социологическая мысль» / М., 1996
6. «Американская социологическая мысль» / М., 1996
7. О. Тоффлер «Футурошок», 1997
8. К. Ясперс «Истоки истории и ее цель» / М., 1991
9. Э. Дюркгейм «О разделении общественного труда» / М., 1991

УДК 93.94

**ГУМАНИТАРЛЫҚ ЦИКЛ ПӘНДЕРІН ОҚЫТУДА  
ИМИТАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ҚОЛДАНУ ӘДІСТЕМЕСІ**

*Зулгариев Р.Д., 4 курс, тарих мамандығы, педагогикалық институт, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті*

*Исенов Ө.И., Қостанай қаласы Қауымдастырылған профессор, т.ғ.к.*

*Берілген мақалада авторлар білім берудегі құзыреттілікке бағытталған көзқарасты қолдайтын негізгі білім беру технологияларының бірі ретінде имитациялық технологияларға сипаттама берген. Имитациялық технологиялармен жұмыс жасау кезінде мектеп оқу-*

**ҚҰЗЫРЕТТІЛІК БІЛІМ: МОДЕЛЬДЕР,  
ӘДІСТЕР, ТЕХНОЛОГИЯЛАР  
КОМПЕТЕНТНОСТНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ:  
МОДЕЛИ, МЕТОДЫ, ТЕХНОЛОГИИ**

---

*шыларында проблемаларды шешу құзыреттіліктерін қалыптастырудың, сондай-ақ коммуникативті және ақпараттық құзыреттілікті құрайтын іс-әрекет әдістерін игерудің ерекше мүмкіндігі бар екендігін анықтаған. Сонымен қатар, имитациялық технологияларды пайдалану әдістерін, жолдарын көрсеткен.*

Бүгінгі таңда педагогикада басқа технологиялармен қатар оқу үрдісінде имитациялық технологиялар кеңінен қолданылады. Оқу процесінде оқушының болашақ кәсіби қызметінде кездесетін нақты әлеуметтік жағдайларды талдауды қолдану, ең алдымен, жеке тұлғаның дамуын қамтамасыз ететін және адамның зерттеу және шығармашылық тұрғыдан өзгеру қабілеттерін қалыптастыратын құралдар мен әдістер арқылы кәсіптік білім беру және ересектердің жалпы әлеуметтік дамуы мәселелерін шешуге көмектеседі.

Модельдеу педагогикадағы модельдеудің бір түрі ретінде толық өндірістік процесті немесе тапсырманы емес, оның жеке элементтерін модельдеуді қамтиды. Ол оқушының назарын қандай да бір маңызды ұғымға, категорияға аудару мақсатында жүзеге асырылады, оқушыларға және студенттерге шығармашылық жағдайда өндірістік процестің белгілі бір дағдыларын қалыптастыруға және бекітуге мүмкіндік береді. "Оқытудың имитациялық нысандары" термині ойындар (рөлдік, дамытушы, іскерлік), жарыстар, тренингтер, конкурстар, ұжымдық жобалау және т.б. білдіреді [1,486].

Оқытудың бұл түрлерінің басты артықшылығы – бұл оқушылардың ұжымдық, топтық және жеке жұмысын болжайды, алған білімдерін іс жүзінде тексеруге, дағдыларды нығайтуға мүмкіндік береді. Ойын формалары қатысушыларға өздерін еркін және еркін сезінуге мүмкіндік береді. Педагогикада қолданылатын ойын технологиясының мәні: ойын технологиялары ересектерге білім беру технологияларын жобалауда кеңінен қолданылады. Ересектерді оқыту дамып келе жатқан оқытудың дидактикалық принциптерін жүзеге асыруда тиімді болуы мүмкін. Бұл дегеніміз, білім беру процесі пәндік бейнелерді беру процесі емес, жеке тұлғаның дамуын басқару процесі болуы керек. Ойын әрекеті рөлдердің, ойын функцияларының немесе сюжеттің мазмұны туралы рефлексияға және белсенді іздеу әрекеттеріне негізделген іс-әрекетті жүзеге асыру әдісін саналы түрде ұйымдастыру процестерімен сипатталады [2,186].

Іс-әрекет субъектісі сюжетке қатысты ұйымдастырушылық әрекеттерді жүзеге асыра бастағанда, мазмұны мен процестерін өз іс-әрекетінің тақырыбына айналдырған кезде ғана ойын іс-әрекетінің пайда болуы және нақты ойын қатынасы туралы айтуға болады. Ойын іс-әрекетінің рефлексивті, іздеу, ойлау және ұйымдастырушылық компоненттері субъектіде шындыққа ғылыми-зерттеу және шығармашылық қатынасты қалыптастырады. [2,186].

Педагогикалық технологияларда қолданылатын ойындардың түрлері: педагогикалық тәжірибеде жиі кездесетін ойындар: іскерлік; ұйымдастырушылық-әрекеттік; инновациялық ойындар [2,196].

Іскерлік ойын – бұл маманның болашақ кәсіби қызметінің пәндік және әлеуметтік мазмұнын қайта құру, осы қызметке тұтастай тән қатынастар жүйесін модельдеу нысаны. Маңызды құралдарды (тіл, сөйлеу, графиктер, кестелер, құжаттар) қолдана отырып, іскери ойын негізгі маңызды сипаттамаларға нақты сипаттамаларға ұқсас кәсіби органы шығарады. Сонымен қатар, іскери ойын тек уақыттың қысқартылған шкаласында типтік, жалпыланған жағдайларды шығарады.

Іскерлік ойын пәндік контексті – болашақ кәсіби іс-әрекеттің (шартты тәжірибенің) жағдайын және оқушы басқа рөлдік позициялардың өкілдерімен өзара әрекеттесетін әлеуметтік контексті қайта жасайды. Осылайша, іскерлік ойында ұжымдық оқу іс-әрекетінің тұ-

**ҚҰЗЫРЕТТІЛІК БІЛІМ: МОДЕЛЬДЕР,  
ӘДІСТЕР, ТЕХНОЛОГИЯЛАР  
КОМПЕТЕНТНОСТНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ:  
МОДЕЛИ, МЕТОДЫ, ТЕХНОЛОГИИ**

---

тас нысаны біртұтас объектіде-өндіріс шарттары мен диалектикасы, кәсіби қызмет моделінде жүзеге асырылады [3,156].

Контекстік оқытуда білім болашақ үшін емес, іскерлік ойынның нақты процесінде оқушының ойын әрекеттерін қамтамасыз етеді. Сонымен қатар, оқушы және студент кәсіби біліммен қатар арнайы құзыреттілікке ие болады – адамдармен арнайы өзара әрекеттесу және басқару дағдылары, алқалылық, көшбасшылық және бағыну қабілеті, демек, жеке қасиеттерді тәрбиелейді, әлеуметтену процесін тездетеді.

Оқытудың барлық жаңа техникалары мен әдістерін және кез-келген білім беру ойындарын іскерлік ойындар қатарына жатқызуға болмайды, өйткені ол кейде педагогикалық практикада да, жеке басылымдарда да жасалады. Сондықтан сабақ формалары сабақ-концерт, сабақ-емтихан және т.б.; сабақ-конкурс, сабақ-викторина, сыныптағы білімдік және көңіл көтеретін теледидарлық бағдарламаларға еліктеу іскерлік ойынға ғана емес, сонымен қатар белсенді оқыту технологиясына, шын мәнінде жаңа формалар мен әдістерге қатысты емес.

Оқушылардың танымдық белсенділігін арттыру, білім беру процесін ойын жағдайларының барлық түрлерінің көмегімен жандандыру әдістері мен тәсілдері белсенді оқыту технологиясын анықтайтын ұйымның ерекшеліктері мен шарттарына сәйкес келмейді. Викторинада, байқауда оқушы қатыса алады немесе қатыспайды, бірақ енжар қатысушы-көрермен болып қала береді. Оны мәжбүрлеу әрекеті ойын сәтін жоғалтуға және қызметке деген оң көзқарасқа әкеледі. Белсенді оқыту технологиясында қатысушылардың «мәжбүрлі іс-әрекеті» студент не белсенді қатысатын, қызу ойланатын немесе процестен мүлде бас тартатын жағдайлар мен ережелермен шартталады [4,106].

Іскерлік ойын ережелері таңдалған іс-әрекетке байланысты анықталады. Рөлдік ойындар – оның нұсқаларының бірі. Балалар «аналар мен қыздарды» ойнағанда, олар ойнаған барлық рөлдерге дәл еліктейді және олардан шегіне алмайды: әкелер бұлай жасамайды, балалар өздерін осылай ұстай алмайды, анасы керек ... және т.б. Оқу процесінде іскерлік ойынды қолдануға болады. Мысалы, өмірдің қазіргі заманғы жағдайына сүйене отырып, экономикалық білім негіздері бойынша сабақта сіз «Банк» іскери ойын өткізе аласыз, онда банк жұмысының жағдаяттарын ойнау барысында қиын терминология үйрену неғұрлым жақсы түсініледі және игеріледі, бұл банк қызметінің табиғатын, оның нарықтық қатынастардағы орны мен құндылығын білдіреді. Мұндай ойынды материалды алғашқы бекіту кезеңінде және жалпылау ретінде және бақылаудың белгілі бір формасы ретінде ұйымдастыруға болады. Бұл жағдайда біз іскерлік ойынның ең стандартты нұсқасы туралы айтып отырмыз. Ұйымдастырушылық-іскерлік және ұйымдастырушылық-ақыл ойындары және осыған ұқсас нұсқалар оларды ұйымдастырушылардың өте күрделі арнайы дайындығын қажет етеді [4,126].

Белсенді оқыту технологиясының пайда болуымен мұғалімдерге бұрыннан белгілі болған драматизация және театрландыру іскерлік ойынның нұсқаларының біріне айналды және мәдениеттер диалогы технологиясында кеңінен қолданылады. Драматизация – драматургия, сыныптағы оқу материалының мазмұнын рөлдік ойын. Рөлдерді тек тірі кейіпкерлерге ғана емес, кез-келген білім саласынан шыққан кез-келген жансыз заттар мен құбылыстарға беруге болады. Театрландыру – әр түрлі жанрдағы оқу материалына негізделген, сабақтан тыс уақытта қатысушылардың көптігімен, ұзақ мерзімді, декорациялармен және басқа да атрибуттармен театрландырылған қойылымдар. Олар сыныптағы барлық оқушыларды немесе қатар оқитын барлық сыныптарды, ересек оқушылар мен кіші оқушыларды қамтиды. Бұл бағдарламалық әдеби шығармаларға негізделген қойылымдар, тарихи сюжеттер және т.б. [5,456].

Сабақ-жағдай – заманауи мәселе қойылды: оқушылардың алған білімдерін олар үшін жаңа жағдайларды, жаңа мәселелерді шешуге ауыстыру дағдыларын дамыту. Бұл қызмет

**ҚҰЗЫРЕТТІЛІК БІЛІМ: МОДЕЛЬДЕР,  
ӘДІСТЕР, ТЕХНОЛОГИЯЛАР  
КОМПЕТЕНТНОСТНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ:  
МОДЕЛИ, МЕТОДЫ, ТЕХНОЛОГИИ**

---

шығармашылық деңгейінде. Мұндай сабақ оқушылардың дербестігін, кәсіби шеберлікті игеру үшін ақыл-ой белсенділігін едәуір белсендіреді.

Жағдаяттардың шешімі – бұл «дайын» білімді игеруді емес, жағдайларға өзіндік оқушының шешім құруды көздейтін шығармашылықтың бір түрі. Осылайша, бұл оқушыларды нақты жағдайда кәсіби жұмыс үшін проблемалық және нақты жағдайларға үйрету. Мұндай сабақта оқушы: 1) практикалық әрекеттермен байытылады; 2) қателіктер мен қате шешімдерден аулақ болуды үйренеді; 3) оқиғалар мен процестерге саналы түрде әсер етуді үйренеді; 4) өз қызметін болжауды және жоспарлауды үйренеді [5,466].

Біздің ойымызша, белгілі бір құзыреттілікті қалыптастыруды белгілі бір ойын технологиясымен байланыстыру мүмкін емес, өйткені әр ойын мәселені шешуді, ақпаратпен жұмыс істеуді, қарым-қатынасты білдіреді. Мүмкін, өнімді қарым-қатынас бөлігінде (топта жұмыс істеу) коммуникативтік құзыреттілікті қалыптастыру үшін осы немесе басқа ойын ұсынатын мүмкіндіктерге әсер ететін жалғыз маңызды фактор ойынға қатысушылардың саны болып табылады.

Имитациялық технологияларды қолданған кезде психологиялық-педагогикалық әсер сияқты нәтижені бақылау қажет – жеке қасиеттерді қалыптастыру, рефлексия, өзін-өзі бағалау, саналы таңдау жасау және оның салдарын түсіну. Имитациялық технологиялар бойынша жұмыс істей бастаған мұғалімге оқушыларды бақылау нәтижелері бойынша қысқаша түйіндеме жазуға кеңес бергіміз келеді.

Модельдеу технологияларын қолдану кезінде оқушылардың оқу процесіндегі рөлі түбегейлі өзгереді: олар пассивті емес, оның белсенді қатысушылары ретінде әрекет етеді. Басқаша айтқанда, оқушы танымдық іс-әрекеттің тақырыбына айналады. Бұл ретте оқушылар қойылған мақсатқа қол жеткізу үшін қызмет түрлері мен тәсілдерін таңдауда еркін болады. Оларға ешкім қалай және не істеу керектігін жүктемейді.

Әр оқушының құқығы бар екенін мойындау керек: ұсынылған ойын іс-шараларының ешқайсысына қатыспаңыз, бір уақытта әр түрлі ойындарға, әр түрлі рөлдерге қатысыңыз, кезкелген уақытта жаңа ойын әрекетін бастаңыз [2,196].

Басынан бастап оқушы белгісіздік жағдайында болады, бірақ бұл оның танымдық белсенділігін ынталандырады. Екінші жағынан, ойын әрекеттерін орындау кезіндегі белгісіздік жағдайы оқушыларға объективті болып табылатын ерекше қиындықтар туғызады. Оқушыларға қиын: жетекші және ағымдағы (аралық) мақсаттар мен міндеттерді белгілеу, бар болса, ең жақсысын таңдап, оларды шешу жолдарын іздеу, таңдауды жүзеге асыру және дәлелдеу, салдарын болжау, таңдау, өз бетінше әрекет ету (мұғалімнің ескертуінсіз), алынған талап етілгендермен салыстыру, аралық нәтижелерді ескере отырып, қызметті түзету, ойын іс-әрекетінің процесі мен нәтижесін объективті бағалау [2,196].

Бұл қиындықтарды жеңу модельдеу технологияларын қолданудағы жетекші дидактикалық мақсаттардың бірі болып табылады. Сонымен қатар, оқушылар ақпаратқа өзіндік аналитикалық көзқарасты дамытады және мұғалім белгілеген бағалау схемасы енді жұмыс істемейді: «бұл дұрыс, бірақ олай емес».

Ойымызды қорытындылай келе, заманауи білім беру сапасы тек білім көлемімен және пәндік құзыреттілік ғана емес, сонымен бірге адамды қоршаған ортамен диалог жүргізуге қабілетті ететін ерекше жеке сипаттамалармен анықталады. Жоғары білімнің Қазақстандық мемлекеттік білім беру стандарты шеңберінде құзыреттілікке негізделген тәсілді жүзеге асыру барысында жоғары сапалы кәсіби жұмыс негізінде жеке, әлеуметтік, коммуникативті құзыреттіліктерді дамыту ерекше маңызға ие.

Модельдеу мен ойын қолдану және олардың кәсіби түрде кәсіптік қызметке ауысуы кезінде тыңдаушыларды тарту негізінде олардың болашақ кәсібінің маңыздылығы, бұл жоға-

**ҚҰЗЫРЕТТІЛІК БІЛІМ: МОДЕЛЬДЕР,  
ӘДІСТЕР, ТЕХНОЛОГИЯЛАР  
КОМПЕТЕНТНОСТНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ:  
МОДЕЛИ, МЕТОДЫ, ТЕХНОЛОГИИ**

---

ры білімнің Қазақстан Республикасының мемлекеттік білім беру стандартында талап етілетін құзыреттерді қалыптастыруға мүмкіндік беретін талаптардың бірі [6,68б]. Имитациялық технологиялар оқушылардың және студенттердің коммуникативті және дистрибутивтік қатынастары мен динамикалық өзара әрекеттесуінде шешілетін кәсіби жағдайлар мен мәселелерді қамтитын оқу тапсырмалары түрінде жүзеге асырылады. Ойын адамдар арасындағы қызықты қарым-қатынасты ынталандырады және қызықтырады, сұрақты дұрыс қою, сұхбаттасушының көзқарасы бойынша сыни тұрғыдан ойлау және сенімдеріне сәйкес өз позициясын шебер қорғау қабілетін дамытады.

Сонымен, имитациялық технологияларды пайдалана отырып берілген сабақтар оқушыларға демократия тәжірибесін алуға, қоғамдық қатынастарды демократияландыру негізінде мұғалімдер мен оқушылардың қарым-қатынас түрін өзгертуге, оларды достастық, ынтымақтастық, өзара түсіністік, өзара құрмет қағидаты бойынша қайта құруға мүмкіндік береді. Осылайша, гуманитарлық цикл пәндерін оқытуды жетілдіруде оқу процесінің имитациялық технологияларын, оқытудың белсенді нысандары мен әдістерін, оқу процесінде инновацияларды пайдалану, оқушылардың өзіндік танымдық іс-әрекетін ұйымдастыру жетекші орын алады.

**Пайдаланылған әдебиеттер тізімі**

1. «Тарихты оқытуда имитациялық технологияларды пайдалану үрдістері мен перспективалары», 2010
2. А.Батырбекова «Тарихи білім беру сапасын арттырудағы рөлдік ойындар», 2019
3. Ш.Т. Таубаева, Б.Т. Барсай «Оқытудың қазіргі технологиялары» / А., 2004
4. Ф.Рысбекова «Жаңартылған білім беру мазмұны жағдайында Қазақстан тарихы пәнін оқытуда саралауды қолдану жолдары», 2018
5. Т.Т. Тұрлығұлов «Тарих сабағын жетілдіру жолдары» / А., 2018
6. «Қазақстан Республикасының 2015 жылға дейінгі білім беруді дамыту тұжырымдамасы».