Зулпукарова Д.И.

БАШТАЛГЫЧ КЛАССТАРДА ПРЕДМЕТТЕР АРАЛЫК БАЙЛАНЫШТЫ ИШКЕ АШЫРУУДА КОМПЬЮТЕРДИК ТЕХНОЛОГИЯНЫН РОЛУ

Зулпукарова Д.И.

РОЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РЕАЛИЗАЦИИ МЕЖПРЕДМЕТНЫХ СВЯЗЕЙ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

D.I. Zulpukarova

ROLE OF COMPUTER TECHNOLOGY THE REALIZATION OF INTERSUBJECT COMMUNICATIONS IN INITIAL CLASSES

УДК: 372.14

Макалада башталгыч класстардын математикасында предметтер аралык байланышты ишке ашырууда компьютердик технологиянын ролу каралат. Маалымат технологияларын окутуунун традициялык методдору менен биргеликте колдонуу окуучунун дүйнө таанымын кеңейтип, өзгөрүп жаткан окутуунун формаларына, методдоруна ылайык окуу материалын өркүндөтүлгөн формада кабыл алууга, предметтер аралык байланышты ишке ашырууга жана өз алдынча изденүүгө мүмкүндүк берет.

Негизги сөздөр: *компьютердик технологиялар, предметтер аралык байланыш, модернизация, мультимедиялык презентациялар, окутуунун методдору, окутуу процесси, жаңы технологиялар.*

В данной статье рассматривается роль компьютерных технологий для реализации межпредметных связей в математике начальных классах. Обучение информационных технологий совместно с традиционными методами развивает и расширяет мировоззрения обучающих, усовершенствует методы и формы обучения соответствующими изменениями обучения, реализует межпредметные связи и подготавливает к самостоятельному изучению.

Ключевые слова: *компьютерные технологии, межпредметные связи, модернизация, мультимедийные презентации, методы обучение, процесс обучения, новые технологии.*

This article discusses the role of computer technology for the realization of interdisciplinary connections in mathematics primary school. Training Information Technology in conjunction with traditional methods of developing and expanding world of training, will improve the methods and forms of education training relevant changes, implementing interdisciplinary communication and give a chance to independent study.

Key words: *computer technology, subject communication, modernization, multimedia presentations, training methods, learning process, new technologies.*

Малыматтык коомдо фундаменталдуу ачылыштардын жана жаңы технологиялардын тынымсыз өнүгүүсү, ойлоонун жаңыча стилин калыптандыруунун зарылдыгын жаратууда. Башталгыч мектепте бекитилген окуу планына ылайык төмөндөгүдөй милдеттерди аткарууга көңүл бурулат:

а) маалымат берүүнү азайтып, окуучунун ишаракетине жана натыйжага жетүүнү көздөө;

б) курчап турган дүйнөнү илимий негизде таанытуу, элибизге, жерибизге таандык баалуулуктардын негизинде окуу-тарбияны уюштуруу;

в) окуу ишмердүүлүгүн өнүктүрүү;

г) базалык компетенттүүлүктөрдү (маалыматтык, социалдык-коммуникативдик, өзүн-өзү уюштуруу) калыптандыруу;

д) окуучунун жеке өзгөчөлүгүнө ылайыктап, дифференцирленген билим жана тарбия берүү.

Учурда билим берүү процессин өнүктүрүү жана окутуунун жаңы методдорун, формаларын ишке ашыруу мектеп программасынын кээ бир предметтерин тереңдетип окутууну талап кылууда. Ушундай шартта окуу процессин модернизациялоонун каражаты катары компьютердин ролу кескин түрдө жогорулап жатат. Маалымат технологияларын окутуу процессине жайылтуу жана аларды окутуунун традициялык методдору менен биргеликте колдонуу окуучунун дүйнө таанымын кеңейтип, өзгөрүп жаткан окутуунун формаларына, окуу материалын өркүндөтүлгөн формада кабыл алууга, предметтер аралык байланышты өз алдынча издөөгө даярдайт [1].

Математика сабагында предметтер аралык байланышты ишке ашыруу окутуу жана тарбиялоо процессине комплекстүү мамиле кылуунун негизги шарты болуп саналат. Башталгыч класстарда көпчүлүк предметтерди (математика, мекен таануу, музыка, сүрөт, дене тарбия) бир мугалим окуткандыктан ар бир предметтин спецификалык өзгөчөлүгүн эске алып, компьютердик технологияны кайсы предметке, кантип колдонуу керектигин алдын ала пландаштыруусу өтө маанилүү болууда [2].

Кенже мектеп окуучулары жогорку класстарга караганда жаңы технологияларды тез өздөштүрүшөт. Компьютердик оюндарга болгон кызыгуулары абдан жогору. Ошондуктан башталгыч класстарда математиканы турмуштук мисал-маселелер жана башка предметтер менен байланыштырып окутуу, окуучулардын алгачкы илимий дүйнөгө болгон көз карашын калыптандырууга жана алардын ар тараптан – патриоттук, мекенин сүйүү, жер таануу, өз алдынчалуулук сыяктуу сезимдерин ойготууга өбөлгө түзөт.

Азыркы шартта окуучулардын өнүккөн деңгээлдеги таанып билүүчүлүгү математиканы окуу процесси аркылуу жана башка предметтерди окуу аркылуу ишке ашырылат. Ар бир математикалык маселе окутуунун конкреттүү максатына багытталат, бирок ар кандай маселени чыгаруунун негизги максаты окуучунун математикалык жана чыгармачылык ойлоосун өстүрүү, математикага болгон кызыгуусун арттыруу болуп саналат [3].

Математика сабагында окуучулар маселе-мисал чыгарып жатып бизди курчап турган чөйрө, жаратылыштын түрдүү кубулуштары менен таанышышып, алардын кызыгуулары кеңейет.

Мисалы: Фигураларды салыштыруу, алардын тегиздикте жайгашуусу, кандайдыр бир касиеттери боюнча топтоштуруу, сүрөттөр, схемалар, чиймелер менен иштөө окуучулардын сүрөт, математика, эмгек сабактарында алган билимдерин жана машыгууларын бышыктайт [5].

Математика сабагында жомокторду пайдаланып маселелерди түздүрүү окуучулардын кыргыз тили жана окуу сабактарына болгон кызыгууларын арттырат (“Абышка менен түлкү” жомогунан пайдаланууга болот).

Ошондой эле биздин республикабыздын токойлору, жаныбарлар жана өсүмдүктөр дүйнөсү жөнүндө камтылган фильмдерди, презентацияларды көрсөтүү менен маселе – мисалдарды түздүрүп, группалык, жуптарда иштей турган өз алдынча иштерди уюштурууга болот.

Предметтер аралык байланышты ишке ашырууда окуучулардын ойлоосун өнүктүрүү үчүн математика, окуу, мекен таануу сабактарында компьютердик технологиянын каражаттарын, медиасабактарды колдонуу учурда актуалдуу экендигин танууга болбойт. Анткени мультимедиалык презентациялар аркылуу окуучуларда:

- көргөзмөлүү-аракет (предметтер менен болгон операцияларды аткаруу);
- көрсөтмөлүү-образдуу (сөздөр, сандар менен болгон амалдарды аткаруу);
- логикалык-абстрактуу (белгилер менен болгон амалдарды аткаруу) ойлоолору өнүгөт.

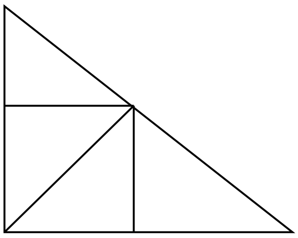
Окуу материалынын ачык жана көрсөтмөлүү түрдө берилиши окуучунун эмоционалдык каналдарына таасир этип, кабыл алуусу жана аны кайра иштеп чыгуусу бир канча жогорку деңгээлде болорун практика көрсөтүүдө. Компьютердик технологиялык каражаттарды окуу процессинде колдонуу окуучу гана эмес мугалим үчүн да жакшы маанай тартуулап, көрсөтмө куралдарды даярдоого кеткен убактысын кыскартып, жумушун жеңилдетет. Компьютерди математика сабагында пайдалануу [4]:

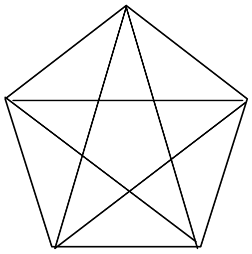
- окуучулардын чыгармачылык, изденүүчүлүк активдүүлүгүн жогорулатат;
- сабактын мотивациясын бекемдөө менен көрсөтмөлүүлүктү камсыз кылат;
- окуучуларга жекече жана диффереципленген мамиле жасоого мүмкүнчүлүк түзөт;
- берилген тема боюнча көнүгүүлөрдүн саны көбөйөт;
- окуучулардын аткарган тапшырмаларынын жыйынтыгын компьютердин жардамында текшерүүгө болот.

Предметтер аралык байланышты ишке ашыруу жана окуучулардын кругозорун кеңейтүү максатында төмөнкүдөй кызыктуу тапшырмаларды берүүгө болот.

1. «Үч бурчтуктар» оюуну.

<u>Тапшырма</u>: сүрөттөрдө канча үч бурчтук бар экендигин эсептегиле.





2. Ит 20 жыл жашаса, коен андан 2 эсе аз жашайт. Коен канча жыл жашайт?

3. Абышка менен түлкү. Абышка балык кармап, үйүнө баратып, жолдо түлкү жатканын көрүп, сүйүнүп кетти да аны чанасына салып алды. Өлүмүш болгон түлкү чанадан балыктарды бирден жерге ыргыта баштады. Биринчи минутада – 1 балык, экинчи минутада – 2 балык, үчүнчү минутада – 4 балык, кийинки ар бир минутанын ичинде эки эсе көп балык ыргытты. Ошентип, ал 5 минутанын ичинде бардык балыктарды ыргытты. Түлкү канча балык ыргыткан?

4. Тик бурчтуктун аянтын аныктоо.

<u>Оюндун эрежеси</u>. Оюнга эки же үч команда катышат.

Экрандан проектордун жардамында ар түрдүү чоңдуктагы тик бурчтуктар көрсөтүлөт. Окуучулар көз божомолдору аркылуу алардын узунун жана туурасын аныктап, тиешелүү түрдө аянттарын эсептөөлөрү тийиш. Командалар эсептеген жоопторун алдын - ала берилген баракка жазышат.

Мугалим жазган барактарын чогултуп алып, окуучуларга туура жообун билдирет. Кимдин жооптору туура болсо ошол команда жеңүүчү болот.

5. "Сандар" оюну. Окуучулар тегерек болуп турушат. Алып баруучу 1ден 30га чейинки сандардын ичинен 3 санын жана 3кө бөлүнө турган сандарды айтпастан калганын катары менен эсептөөнү буюрат. Ошол сандарга келгенде кол чаап коет. Ким адашып калса, ал оюндан чыга берет [6].

Жыйынтыктап айтсак, предметтер аралык байланышты ишке ашыруу менен окуучуларга математикадан алган билимдерин башка предметтерди окуп үйрөнүүгө колдонулушун көрсөтүүгө болот.

Адабияттар:

1. Захарова Н.И. Внедрение информационных технологий в учеб. проц. - Жур. «Начальная школа». - №1, 2008.
2. Колпакова Г.И. Межпредметные связи – одна из форм активизации учебно-воспитательного процесса // Начальная школа. - 1989. - №10-11. - С. 29-31.
3. Кошмина И.В. Межпредметные связи в начальной школе. М.: Владос, 2003. С. 144.
4. Лакоценина Т.П. Современный урок. Часть 6. - Издательство Учитель, 2008.
5. Максимова В.Н. Межпредметные связи в учебно-воспитательном процессе современной школы. - М.: Просвещение, 1986.
6. Перельман Я.И. Живая математика. - М.: Просвещение, 1998.

Рецензент: д.пед.н., профессор Бабаев М.Д.