

Абжаппарова Ж.Б., Ө.Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университеті, Шымкент, Қазақстан, физика-математика факультеті, М1502-14 топ, магистрант  
(Ғылыми жетекші-Ф-м.ғ.д доцент Турмамбеков Т.А.)

### ОҚУШЫЛАРДЫҢ ТАНЫМДЫҚ ІС-ӘРЕКЕТІН ДАМУЫ АӘДІСТЕРІ

Біздің білім беру жүйесі оқушылардан тек белгілі бір білім мен дағдыларды меңгеруді ғана емес, олардың ойлау қабілеттерін дамытуды да талап етеді. Оқу үдерісінде негізгі назар дайын білімді жинақтауға емес, білімге қызығушылықты оятуға, оқу дағдыларын меңгеруге және оқушының ойлау, зейін, сөйлеу қабілеттерін дамытуға бағытталуы керек. Осы тұрғыда тұлғаның дамуын айқындайтын негізгі мәселе – танымдық іс-әрекет болып табылады.

Психология мен педагогикада «танымдық іс-әрекет» ұғымына әртүрлі анықтамалар беріледі. Ғалымдардың пікірінше, танымдық іс-әрекет-бұл оқуға ұмтылыс, ерік-жігер мен психикалық белсенділік арқылы көрінетін тұлғаның ақыл-ой әрекетінің белсенді күйі[1]. Ол оқушылардың қоршаған әлемді тану және ғылыми білімді меңгеру үдерісінде аналитикалық ойлаудың белсенділігімен тығыз байланысты.

Зерттеушілер танымдық іс-әрекетті педагогикалық құбылыс ретінде екі қырынан қарастырады: оқушының өзін-өзі ұйымдастыруы мен дербестігі ретінде және мұғалім тарапынан ұйымдастырылған оқу әрекетінің нәтижесі ретінде[2]. Я.А. Коменскийдің пікірінше, оқушының танымдық іс-әрекетін дамыту тұлғаны тұтастай қалыптастырудың негізгі шарты болып табылады. Себебі білім тек жаттап алумен емес, оны түсініп, өмірде қолданумен құнды[3].

Қазіргі ақпараттық қоғам жағдайында білім алушылардың ақпаратты талдау, сұрақ қою және өз көзқарасын білдіру дағдыларын дамыту ерекше маңызды. Осы міндеттерді жүзеге асыруда сыни ойлауды дамытуға бағытталған «Блум кубигі» техникасы, сондай-ақ «STEAM» және «GBL» оқыту әдістері оқушылардың танымдық іс-әрекетін белсендірудің тиімді құралдары болып табылады[4].

Зерттеудің мақсаты: оқу үдерісінде оқушылардың танымдық іс-әрекетін дамыту әдістерінің теориялық негіздерін айқындау және олардың білім беру тәжірибесіндегі маңызын көрсету.

Бенджамин Блум – американдық оқыту әдістерінің психологы, Блум таксономиясының негізін қалаушы. Бенджамин Блум педагогикалық іс-әрекеттің бірегей алгоритм жүйесінің авторы ретінде белгілі (Unger, G.Harlow, 2001: 141) [5]. Ол ұсынған теория білім беру мақсаттарын үш блокқа бөледі: «Мен білемін», «Мен жасаймын», «Мен жасай аламын». Яғни, балаға дайын білім емес, проблема ұсынылады. Оқушы өзінің тәжірибесі мен білімін қолдана отырып, бұл мәселені шешудің жолдарын табуы керек. «Блум кубигі» техникасы – сыни тұрғыдан ойлауды дамыту технологиясының әдістерінің бірі, Б.Блум таксономиясына негізделген сұрақтар жүйесі (R.J. Marzano, 2000: 96) [6]. Бұл деңгейлердің әрқайсысы оқушыға белгілі бір мәселе туғызатын сұрақтардың жеке түріне сәйкес келеді:

Білу - бұл қарапайым сұрақтар;

Түсіну - нақтылау;

Қолдану - практикалық;

Талдау - түсіндіру;

Синтез - шығармашылық;

Бағалау - бағалау.

Қарапайым болып көрінетін әдіс материалды есте сақтауға ғана емес, сонымен қатар материалды талдауға, сезінуге және түсінуге көмектеседі. Бізге ең алдымен танымдық және коммуникативті қабілетін дамытуға мүмкіндік беретін сұрақтарды құрастыра білуге үйретеді. Сұрақтар оқушылардың шындықты белсенді танымдық қабылдауының, ақыл-ой дамуының, ойлау қабілеті мен өсуінің көрсеткіші болып саналады. Жауаптар емес, сұрақтар оқушының психикалық өмірін, санасы мен ойлауын ашу да маңызды және олар баланың ерте кезеңдегі ойлауының ең айқын көрсеткіші болып табылады. Сабақ барысында оқушылардың сұрақтар қою процесі олардың менталитетін, мәселені түсінудің тереңдігі мен айқындығын көрсетеді.

«GBL» - ойынға негізделі отырып білім беру әдісі. Ойында оқушылар құрдастарымен қарым-қатынас жасауда дербестік көрсетеді, оларды бір мақсат біріктіреді, оған жету үшін бірлескен күш-жігер, ортақ мүдделер мен тәжірибелер жасалады. Ойын тиімді қарым-қатынас дағдыларын дамытады, ұжымдық сезімді, алғырлық сөйлеуді дамытады. Бала өз ойын, сезімін, ұмтылысын дұрыс айта алады, іс-әрекет барысында ережелерді басшылыққа алуға үйренеді, мақсаттылық қалыптасады (Т. И. Шамова, 1986: 59) [7].

«GBL» әдісіне негізделі физика апталығы аясында «Treasure Hunter» квест ойынын ұйымдастыруға болады.

«Treasure Hunter» квест ойыны – барлық командалар ретімен орындайтын тапсырмалар тізбегі. Картада белгіленген маршрут бойынша команда барлық бекетерден кезекпен өтеді. 6 станцияда оқушыларды түрлі сайыстар мен викториналар күтіп тұр, соңында «тәтті жүлде» жасырылған жерді болжауға тура келетін супер-ойын бар. Әрбір команда белгілі бір уақыт ішінде бірқатар тапсырмаларды орындап, нәтижеге жетуі керек – «алтын дублондардың» максималды мүмкін санын және «қара белгілердің» ең аз санын жинау. Дұрыс

жауаптар үшін команда «алтын дублон», ал қате жауаптар үшін «қара баға» алады. Әрбір кезеңнің өтуі келесі кезеңге өтуге мүмкіндік береді.

«Агролаб» үйірмесі - бұл оқушылардың танымдық іс-әрекетін, зерттеушілік дағдыларын және тәжірибелік ойлау қабілеттерін дамытуға бағытталған қосымша оқу-тәжірибелік орталық. Үйірме аясында оқушылар физикалық құбылыстар мен заңдылықтарды зерттеу арқылы тәжірибе жүргізеді, деректерді талдайды және нәтижелерді бағалайды. Бұл үйірме теориялық білімді практикалық әрекеттермен ұштастыра отырып, оқушылардың логикалық ойлау, бақылау, өлшеу, гипотеза жасау және қорытынды шығару қабілеттерін дамытуды мақсат етеді. Сонымен қатар, «Агролаб» үйірмесі оқушыларды тәжірибелік зерттеулерге қатыстыру арқылы пәнге қызығушылықты арттыруға және шығармашылық тұрғыдан ойлауға үйретуге мүмкіндік береді.

«STEAM» - сыни ойлауды, зерттеушілік құзыреттіліктерді және топта жұмыс істеу дағдыларын дамыту құралы ретінде бірнеше пәндік аумақтарды біріктіретін жаңа білім беру технологиясы.

«STEAM» - бұл өнерді қоспағанда, белгілі STEM аббревиатурасының эволюциясы.

S-ғылым немесе ғылым.

T-технология.

E-инженерия.

M-математика.

A-өнер. Бұл жаңа құрамдас бөлігі мүлде басқа сала – кескіндеме, сәулет, мүсін, музыка және поэзия деп түсінуге болады. Өнерді жобаға қосу оқушылардың фантазиясын және идеясын арттырады, осылайша дизайнды меңгерген оқушылар жобаның эстетикасына аса мән береді.

«STEAM» оқу бағдарламасы студенттерді пәнаралық және қолданбалы тәсіл арқылы оқыту идеясына негізделген. Бес пәннің әрқайсысын бөлек оқудың орнына, STEAM оларды бір оқу жоспарына біріктіреді (P. Bottrill, 1996: 147) [8].

Мұғалімдердің айтуынша, интеграция көп теген мамандықтарда табысты болуға мүмкіндік береді. Сарапшылардың барлығы дерлік прог рессивті технологиялар оқу мотивациясын арттырып, дизайн және бағдарламалау саласындағы

базалық білімді кеңдететінін атап өтеді.

STEAM білімінің артықшылықтары:

- Пән бойынша емес, тақырып бойынша кіріктірілген оқыту.
- Ғылыми-техникалық білімдерді өмірде қолдану.
- Сыни тұрғыдан ойлау және есеп шығару дағдыларын дамыту.
- Өзіне деген сенімділікті қалыптастыру.
- Белсенді қарым-қатынас және топтық жұмыс.
- Техникалық пәндерге қызығушылығын дамыту.
- жобаларға креативті және инновациялық тәсілдер.
- Әр баланың жас және жеке ерекшеліктерін ескере отырып, балалардың іс-әрекеті арқылы техникалық шығармашылыққа мотивациясын дамыту.
- Ерте кәсіптік бағдарлау.

Модуль дегеніміз - қандай да бір жүйенің, ұйымның анық-талатын, біршама дербес бөлігі. Оқу модулі - оқу ақпаратының біршама дербес блогы, оған оқу мақсаттары мен міндеттері, әдістемелік нұсқаулар, шамамен алғандағы іс әрекеттер негізі, оқу қызметін атқару жетістігін бақылау құралдары енеді[9]. Модульді оқыту тәжірибесін зерттеген ғалым М. Жанпейісованың «Технология модульного обучения» атты еңбегі жарық көрген. Модульдік оқыту технологиясы - ойын түрлері арқылы баланың қиялын дамытуға, зейінін тәрбиелеуге, халықтық педагогикамен қаруландырып, терең білім беруге негізделген[10].

Модульдік оқыту технологиясының мақсаты: оқу үрдісінде оқушының шығармашылығын дамытуға қолайлы жағдай туғызу, эстетикалық сезімін, зейінін тәрбиелеу.

Модульдік оқыту технологиясының міндеттері:

1. Жеке тұлғаның қажеттіліктерін қанағаттандыру;
2. Таным үрдістерін дамыту;
3. Танымдылық қабілеттерін дамыту;
4. Сөздік қорын дамыту;
5. Өзара көмек және бірге бастан өткізу;
6. Оқу себептілігінің өзгеруі.

Қорыта айтқанда, қазіргі білім беру жүйесінде мектеп оқушыларының танымдық іс-әрекетін дамыту педагогикалық ғылым мен тәжірибенің өзекті мәселелерінің бірі болып табылады. Танымдық белсенділікті қалыптастыру үшін мұғалім заманауи педагогикалық әдістер мен инновациялық технологияларды тиімді пайдалана білуі қажет.

Оқушылардың танымдық іс-әрекетін дамытуда «Блум кубигі» әдісі - сыни тұрғыдан ойлауды дамытуды көздейтін педагогикалық тәсіл; STEAM интеграциясы-пәндерді біріктіріп, шығармашылық және практикалық дағдыларды дамытуға мүмкіндік беретін әдіс; GBL (Game-Based Learning) – ойын элементтері арқылы оқыту процесін қызықты әрі нәтижелі ететін тәсіл;- «Агролаб» үйірмесі-практикалық тәжірибелер арқылы оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыратын бағдарлама; Модульдік оқыту технологиясы - оқу материалын логикалық блоктарға бөліп, оқушылардың білімін кезең-кезеңімен жетілдіруге бағытталған

тиімді тәсіл. Аталған әдістерді сабақ барысында жүйелі қолдану оқушылардың танымдық іс-әрекеттің дамытудың тиімді жолы болып табылады, олардың пәнге қызығушылығын күшейтеді, өзіндік білім алу дағдыларын қалыптастырады және шығармашылық қабілеттерін дамытады. Мұғалімдер бұл ғылыми материалды дидактикалық құрал ретінде пайдалана отырып, оқу процесін жанаша ұйымдастыра алады.

#### Әдебиеттер:

1. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте. М.: Просвещение, 1983. – 96 с.
2. Доронина Н.Н., Чернова О.А. Познавательная активность детей младшего школьного возраста // Молодой ученый. 2018. №4. С. 176-178.
3. Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения. Москва: Педагогика, 1982. 656 с
4. Anderson L.W., Krathwohl D.R. A taxonomy for learning, teaching, and assessing. New York: Longman, 2001. p.32
5. Unger, G. Harlow. Encyclopedia of American education. New York: Facts on File, 2001. P.141.
6. Marzano R. J. Designing a new taxonomy of educational objectives. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2000. P.96.
7. Шамова Т. И. Активизация учения школьников. Москва: Педагогика, 1982.
8. Bottrill P. Children Thinking and Learning through Design Activity at Age Six // Early Child Development and Care, 1996. Vol. 121, pp. 147-163.
9. Ожегов С.И. Словарь русского языка. – М.: Русский язык, 1997. – 944 с.
10. Жанпейісова М.М. Модульдік оқыту технологиясы. – Алматы: Рауан, 2002. – 168 б.

**Алдыхан Е.К., Байтенова Н.С.,** Карагандинский национальный исследовательский университет имени академика Е.А.Букетова, педагогический факультет, гр. Диз. 22-2 (р), студенты  
(*Научный руководитель – к.п.н., профессор Золотарева Л. Р.*)

### **ТУРИСТИЧЕСКАЯ КАРТА ГОРОДА КАРАГАНДЫ КАК СРЕДСТВО ВИЗУАЛЬНОЙ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ И ФОРМИРОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ (в формате постера)**

#### Введение

В условиях современной урбанистической трансформации и активного развития планировочных районов города Караганды туристическая карта перестает быть просто навигационным инструментом. Она превращается в многофункциональное средство репрезентации культурного кода города, отражая его историческое развитие, социальную динамику и пространственную логику. Для Караганды, обладающей специфическим архитектурно-историческим ландшафтом, визуализация туристического потенциала является необходимым шагом в развитии локального бренда и привлечении молодежной аудитории. Карта рассматривается как инструмент семиотического анализа городского пространства, позволяющий транслировать смыслы через визуальные образы и формировать у субъекта устойчивое представление о среде.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью разработки визуально структурированного навигационного продукта, объединяющего картографическую точность и механизмы формирования локального патриотизма. Оригинальная туристическая карта посвящена *90-летию Карагандинской области*, административным, экономическим и духовным центром которой является город Караганда. В юбилейный год создание подобных проектов способствует систематизации историко-культурного наследия региона и представлению его в современном, доступном для широкой аудитории формате, что особенно важно для сохранения коллективной памяти и развития туристической привлекательности центра Сарыарки.

Цель проекта: теоретическое обоснование и практическая разработка концепции авторской туристической карты города Караганды как инструмента пространственной навигации и визуальной идентификации городской среды.

#### Задачи исследования:

- проанализировать роль туристической карты в системе городской визуальной коммуникации;
- изучить принципы организации городского пространства с точки зрения восприятия;
- определить методологические основы проектирования туристической карты;
- разработать концептуальную модель карты, отражающую структурные особенности Караганды.

#### Исторический контекст и потенциал города

Караганда обладает уникальным «гением места», сформированным синтезом промышленной архитектуры и монументального градостроительства. Средовые факторы – масштабность проспектов, эстетика степного края и ритмика застройки – играют ключевую роль в том, как жители и гости города воспринимают его масштаб и эстетику [1, с. 45-48]. Согласно теории когнитивных карт К. Линча, образ города строится на узнаваемых ориентирах и узлах, которые должны быть четко зафиксированы в графической схеме для минимизации когнитивной нагрузки пользователя.

Город требует реализации концепции «архитектуры благополучия» – формирования комфортной и понятной социальной сферы, доступной для каждого человека [2, с. 32; 3]. Современные исследования