



Интербелсенді әдістердің классификациясы



“Интербелсенді” дегеніміз-біреумен қоян-қолтық қарым-қатынаста болу,онымен бірлесе әрекет жасау,диалог құру.

“Интербелсенді оқу”-өзара қарым-қатынасқа (коммуникацияға)негізделген оқу-оқыту,диалог арқылы үйрену-үйрету.

“Интербелсенді әдістер”-үйренуші мен үйретушілердің өзара әрекеттесуін оқытудың негізі деп танитын және сондай қатынасқа жағдай жасайтын әдістер.

Біз білімнің **10%-ын**
оқығанда, **20%-ын**
тыңдағанда, **30%-ын**
көзбен көргенде, **50%-ын**
көріп тыңдағанда, **70%-ын**
пікір таластырғанда, **80%-**
ын тәжірибе
жасғанда, **95%-ын**
басқаларды үйреткенде
игереміз.

Вильям Глассер

Интербелсенді әдістердің артықшылықтары:

- ❖ Терең ойлану, қабілетті дамыту;
- ❖ Ақпаратты жан-жақты талдау;
- ❖ Жаңа түсінік пен білім құрастыру
- ❖ Ортақ жұмысқа жұмыла білу
- ❖ Тиімді қарым-қатынас пен өзара әрекеттесу;
- ❖ Бастамашылдық;

- ❖ Бірлескен жұмыс;
- ❖ Кері байланыс жасау;
- ❖ Проблема шешу, шешім қабылдау;
- ❖ Белсенділік, жауапкершілік сезімі;
- ❖ Өзіндік көзқарас қалыптастыру.

Оқытудың интербелсенді әдістерінің жіктелуі
(М.Новик бойынша)

Тектері	Түрлері
Имитациялық емес	Проблемалық лекциялар
	Проблемалық семинарлар
	Тақырыптық топтық пікірталастар
	Ой қозғау (breinstorming)
	Дөңгелек үстел
	Педагогикалық ойын жаттығулары
	Стажировка
Имитациялық а) Ойын түрінде емес	Нақты ситуацияларды талдау (кейс-стади)
	Имитациялық жаттығулар
	Тренингтер
ә) Ойын түрінде	Рөлдік ойындар
	Іскерлік ойындар 1) Оқу ойындары - блиц-ойындар - мини-ойындар - компьютерде өткізілетін ойын сабақтары
	2) Өндірістік ойындар - проблемалық-іскерлік ойындар
	3) Зерттеу ойындары - проблемалық-іскерлік ойындар
	Ойын түрінде жобалау

Интербелсенді әдістердің классификациясы

1. Пікірталас – студенттердің аудиторияда немесе шағын топ ішінде нақты бір өміршенді проблема бойынша өзіндік көзқарастары мен пікірлерімен алмасып, оларды дәлелдеп, өзге позициялармен толықтыру әрекеттері.

Пікірталастың басты мақсаты - әр үйренушінің қарастырылған проблема бойынша өзіндік пікір, көзқарасты қабылдауы, бір байлам мен шешімге тоқтауы.

Пікірталаста назар аударатын маңызды мәселелер:

- Тақырып
- Сұрақтар
- Пікірталастың жоспары
- Пікірталасқа дайындық
- Жүргізуші
- Сөйлеушілер
- Пікірталасты қорытындылау және бағалау.

Пікірталастың түрлері:



1

Диспут

(лат. *disputare*-пайымдау пікірталасы)- ғылыми, әдеби әлеуметтік т.б тақырыптар бойынша көпшілік алдында жария түрде өтетін пікірталас, белгілі бір мәселені талқылаудың ұтымды жолы. Оқу – әдістемелік тұрғыдан жастардың дүниетанымын қалыптастыруға септігін тигізеді. Диспут жоғары, орта, арнаулы оқу орындарында әдістемелік тәсіл ретінде қолданылады.



Дөңгелек үстел

4-6 оқушылар топтары талқыланып жатқан мәселе бойынша өз ойларын ортаға салады. Мұнда олар кезекпен де, кез келген тәртіппен де (таңдап алған ережелері бойынша) сөйлеуі ықтимал. Пікірталасқа берілген уақыт аяқталған соң (әдетте 4-10 минут), оқушылар талқылаудың нәтижелерін тиянақтап, ортақ қорытынды шешім қабылдайды, өз ойларын 6 минут ішінде қағазға түсіреді (бағалау). Сыныпта бірнеше топ (оқушылар санына байланысты) бір мезгілде дөңгелек үстел шеңберінде пікірталас жүргізуі мүмкін.

Ток-шоу

Теледидарда жиі жүргізілетін пікірталастар желісі бойынша ұйымдастырылады. Пікірталастың бұл түрі талқыланатын проблема бүкіл сынып үшін қызықты және өзекті болған жағдайда тиімді болады.

Бұл үшін-оқушы бүкіл сыныптың алдына шығып, ұсынылған проблема бойынша өз ойларын жария қылады. Жүргізуші олардың пікірлерінің қарама-қарсы жақтарына назар аударып, көзқарастарыдың қақтығысуына жол береді. Қалған оқушылар тек тыңдайды, олардың талқыға қатысуға құқығы болмайды.

Пікірталас соңында жүргізуші талқыны қорытындылап, ортақ шешім табуға тырысады. Барлық оқушылар өз ойларын жазбаша келтіріп, жұмыстарын бір-біріне оқып береді.



3



4

Форум

Пікірталастың бұл түрі “Ток-шоуға” ұқсас. Мұнда тек қалған сынып оқушылары талқыға түсе алады: өз орындарынан сұрақ қойып, өз пікірлерін берілген мерзімде қысқа түрде баяндайды (мәселен, олардың сөйлеуі 30 секунд немесе 1 минуттан аспауы керек). Осы арқылы сынып пікірталасқа қатыса алады.



5

Симпозиум

Оқушылар берілген тақырып бойынша өз баяндамаларын топ алдында оқып, тыңдаушылардың сұрақтарына жауап береді. Жүргізуші назарын пікірлердің қақтығысуы мен қарама-қайшылықтарына аударып, пікірталас ұйымдастырады. Сыныптың пікірі екі жақты болып, әртүрлі көзқарастар келтірілгендігі орынды. Пікірталас баяндамашының ұстанған көзқарасы төңірегінде ұйымдастырылады.



“Фишпул”

Қатысушылар екі шеңберге бөлініп отырады. Ішкі шеңберге пікірталасқа қатынасатын оқушылар отырады да, қалғандары сыртқы шеңберге жайғасады-олар пікірталасқа қатыспайды. Ішкі шеңбердегі оқушылар саны 6 болуы керек, олардың төртеуінің пікірталасқа қатынасатындығы алдын- ала жарияланған және олар пікірталастың аяғына дейін болады, қалған екі орын бос. Бұл орындарға пікірталасқа қатынасам деген сыртқы шеңбердің кез келген оқушысы отыра алады. Сыртқы шеңбердегі оқушылар сарапшылар рөлін орындап, пікірталасқа баға береді.

2.Ойындар

```
graph TD; A[2.Ойындар] --> B[1.Рөлдік ойындар]; A --> C[2.Іскерлік ойындар:]; A --> D[3.Имитациялық ойындар]; C --> C1["А).Іскерлік оқу ойындары:"]; C1 --> C2["-саяхат ойындары;"]; C1 --> C3["-блиц-ойындар."]; C --> C4["Ә).Өндірістік ойындар"];
```

**1.Рөлдік
ойындар**

**2.Іскерлік
ойындар:**

А).Іскерлік оқу
ойындары:

-саяхат
ойындары;
-блиц-
ойындар.

Ә).Өндірістік
ойындар

**3.Имита
циялық
ойындар**

Рөлдік ойындарды ұйымдастыру:

Тақырып айқындау

Рөлдік топтарға бөліну

Рөлдерді талқылау

Өз ұстанымын дәйектеу

Жариялау

Пікірталас

Қорытындылау

Рөлдік ойындар қалыптастырады:

- ❖ қарым-қатынастық дағдылар;
- ❖ шағын топтарда жұмыс жасау дағдылары;
- ❖ толеранттылық (басқаның пікірі мен көзқарасын қабылдау, оларды сыйлау, олармен санасу, төзімділік пен шыдамдылық);
- ❖ үйренгенді (білім, білік, дағды, түсініктер, т.б.) практикалық тұрғыдан қолдану;
- ❖ өздерінің үйрену деңгейін анықтап, оны әрі қарай дамыту.

Іскерлік оқу ойындары

Іскерлік оқу ойындарында оқушылар қандайда бір сценарий ауқымында рөлдерді өзара бөлісіп, зерттеу жұмыстарын жүргізіп және деректерді талдау арқылы нақты практикалық мәселелерді бірлесе отырып шешеді. Оқу ойындарының сценарийлері тақырып ауқымында болып, күрделі мәселелерді ойын тұрғысынан, “ойнап” шешуге бағытталады.

Оқу ойындарында бірінші кезекте оқушылардың қиял мен фантазиясына жол ашу керек. Бұл әсіресе саяхат ойындарында сәтті түрде жүзеге асырылады. Оқушылар саяхат ойындарында көркем шығармалар мен кітаптар, тарихи оқиғалар, аңыздар, карталар, құжаттар бойынша тарихи, географиялық, өлкетанушылық, ғылыми “экспедицияларды” ұйымдастырып, ситуация құрастырады. Мәселен, “Отырар, 1219 жыл”, “Түркістанға саяхат”, “Кенасары әскерінің ізімен” т.б

Блиц оқу ойындары

Блиц оқу ойындары - қысқа мерзімді шағын ойындар, олар студенттердің нақты біліктері мен дағдыларын дамытуға бағытталады.

Блиц ойындарда студенттерге ойынның жалпы нобайы мен тапсырмалары ғана беріліп, студенттер оларды өздігімен ойнап шығуы керек. Мұнда да «Ойыннан кейін» кезеңі ерекше маңызды рөл атқарады, өйткені осы уақытта студенттер ойыннан алған әсерлерімен бөлісіп, ой-толғаныстарын жазбаша түрде келтіреді.

Блиц оқу ойындарының мысалдары: “Шындық детекторы”, “Фотолар”, “Интервью”, “Таңдау” т.б

Өндірістік ойындар

Бұл әдіс ойынға қатысушылардың сан қилы (кейде тіпті бір-біріне қарама-қарсы) мүдделерін тоғыстырып, ойын аяқталғаннан кейін қатысушылардың барлығын қанағаттандыратын шешім қабылдауды қажет етеді. Өндірістік ойындар әлеуметтік немесе экономикалық сипаттағы нақты бір жағдайды (ситуацияны) шешуде үйренушілердің өзара әрекеттесуін қалыптастырады (имитациялайды, модельдейді). ***Басты мақсаты – қойылған кәсіби мәселені (проблеманы) шешу***, сол себепті де олар тиімді әрі нәтижелі шешім келтіру тұрғысынан бәсекеге түседі, жарысады. Демек, ***өндірістік ойын дегеніміз сабақ аумағындағы кәсіпқойлардың (кәсіпкерлердің) жарысы.***

Жарнама құрастыру ойыны

Студенттер шағын топтарға 5 адамнан бөлініп, ойында тауар жарнамалау ісімен айналысады.

Кішкене қобди ішіне студенттердің парталарынан алынған әртүрлі заттар (көзілдірік, ерін бояйтын помада, қаламсап, дәптер, қарындаш, ұялы телефон, т.с.с.) салынған. Әр топ өкілі қобди ішінен бұл заттардың біреуін суырып алғаннан кейін, берілген уақыт ішінде (8-10 минут) топ мүшелері сол затқа жарнама (мәтін, ұран немесе слоган, плакат, т.б.) құрастырып, оны қалайша қолдануға болатындықты жиналғандарға көрсетуі («ойнап шығуы») керек.

“Фандрейзинг” ойыны

(Фандрейзинг- қандайда бір шараға демеушілер немесе қаржы “табу”).
Ойын реті: Екі топқа бөлініңіздер. Оардың біреуі (4 адам) мүмкін болатын “демеушілерді” ойнаса, екіншісі (8-10 адам) “сұраушылар” рөлін ойнайды.

Ситуация: “сұраушылар” “демеушілерден” қаржы сұрауы керек:

- “демеушілер” әр түрлі сылтауларды желеу етіп (сұраным сенімді түрде емес, жоба маңызды емес, демеушілер үшін пайда әкелмейді т.б) ақша бергісі келмейді;
 - “Сұраушылар” ақша табу үшін барын салады: ақша жұмсаудың асқақ мақсаттары, “қайырымдылыққа”, әдемі мәнерлері, демеушілер пайдасы үшін уәделер т.б
- Оқушылар ситуацияны ойнап шығуы керек. Қаржының берілу берілмеуі объективті түрде әр тараптың әрекеттік логикасынан туындауы қажет.

Имитациялық ойындар

Имитациялық ойын дегеніміз адамдардың қалыптан тыс (экстремалды) жағдайлардағы әрекеттерін анықтайтын өмір сүру ортасының үлгісін (моделін) құру. Мұндай жағдайлар қатарына «Жанжал», «Әуе апаты», «Жер сілкінісі», «Кеме апаты», «Робинзон», «Жау тылында», «Тұтқында» секілді оқиғаларды жатқызуға болады.

Имитациялық ойындарда студенттер өмірде тууы мүмкін оқыс жағдайларды қайталап (имитациялап), шаруашылық, басқару, әлеуметтік, психологиялық шешімдерді қабылдауды үйренеді. Бұл ойындар қарым-қатынастың әртүрлі тәсілдері арқылы жүзеге асырылады: пікірталас, келіссөз жүргізу, презентациялау, бірлесе әрекеттесу. Имитациялық ойын түрлері: ***Кейс-стади*** әдісі

Кейс-стади әдісі

Case-study - таңдау жасау мен шешім қабылдау дағдыларын қалыптастыратын тиімді әдіс. Ол нақты ситуацияларды (жағдаяттарды) практикалық тұрғыдан талдау мен оларды өмірде кезігетін түрінде қайталауға, «ойнап» шығуға негізделеді. Сол себепті де кейс-стадиді кейде *«нақты оқу ситуациялар әдісі»* деп те атайды.

Ағылшын тілінен аударғанда, *«кейс»* сөзі *«жағдай»*, *«оқиға»* дегенді білдіреді (бұл жерде оны «қапшық», «сөмке», «шабадан» деп аударудың қисыны жоқ). Сонда *«кейс»* деген сөз біздің ұғымымызда жағдаятты (ситуацияны) сипаттауды, суреттеуді білдіреді. Ол қандай да бір субъектің (мәселен, фирма, кәсіпорын, ұйым, аймақ, т.б.) тарихын (пайда болуы мен өсуі) және даму нәтижелерін сипаттайды. Ал **кейс-стади** дегеніміз – **кейстерді қолдану арқылы жүзеге асырылатын сабақтың нысаны (формасы).**

Кейс-стадидің басты қағидасы **«Ақиқатты іздену - ақиқаттың өзінен де маңызды»** деп тұжырымдауға болады, өйткені бұл әдіс оқу/үйренуді *іздену процесі* ретінде қарастырады: оның негізін *проблема шешу* деп танып, *талқылау* мен *пікірталасты*, *шешім қабылдауды* оның басты құралдары қатарына жатқызады.

Тренингтер

Қысқа мерзім ішінде практикалық қолданыста қажетті әрі тиімді біліктер мен дағдыларды игеруге бағытталған оқу сабақтары. **Тренингтердің басты мақсаты** - үйренудің ең тиімді жолдарын игеру.

Тренингтің түрлері:

- Презентацияларды өткізу дағдыларын қалыптастыру тренингтері
- Жаңа дағдыларға үйрену тренингі
- Іскерлік қатынас дағдыларының тренингтері
- Келіссөз жүргізу дағдыларының тренингтері
- Көшбасшылық (лидерлік) немесе басқару дағдыларын қалыптастыру тренингтері

Кластер әдісі

Кластерлер (“жүзімнің шоқтары” деген мағынада қолданылған)-идеялар мен ақпараттардың арасындағы байланыстарды айқындауға арналған жазба кестелер.

Негізгі тақырып(тірек сөз, басты идея) тақтаның ортасындағы шеңберге жазылады да, одан туындаған тақырыпшалар оның жан-жағына жазылып, шеңберленеді, студенттер оларды бір – бірінесызықтармен қосады да, өзара байланыстары туралы әңгімелейді.

Тақырыпшалардың байланыстары туралы сұрақтар құрастырып, оларға жауап іздеуде тиімді .Әдетте кластерлер оқушылардың жеке орындалуынан бастап, одан кейінгі жұмыс жұпта немесе шағын топта жалғасады.

Аквариум әдісі

Оқушылардың қандай да болмасын проблеманы “көрермендерге” немесе “жұртшылық” алдында диалог урдісіндік талдауға мүмкіншілік беретін тәсіл.

Шағын топ ішінде (4-6 адам) оқушылар проблеманы шешу жолын талқылайды.Топ ішіндегі оқушылар ортақ шешім шығаруға тырысады. Қалға оқушылар көрермендер сияқты жаңағы топты қаумалай қоршап тұрады: олар топ ішіндегіоқушылардың проблеманы қалай шешетіндігіне, диалог құруына көңіл қояды. Алайда олар диалгоқа араласа алмайды, тек бақылаушы рөлін атқарады.

Шағын топтағы оқушылар осылайша сырт назарында болады:олар құдды аквариум ішінде отырған сияқты.

Бұл тәсіл оқушыларға қарым-қатынас құруға , өз ойларын дәлелдеуге, талдап, қорытындылауға мүмкіндік береді.

Жигсо әдісі

Көлемді мәліметтер мен мағлұматтарды оқушылардың өздігімен игеруге және бірін-бірі оқытуға бағытталған тиімді тәсіл.

“Жигсо” деп XX ғасырдың елуінші жылдары балаларға арналып шыққан құрастырмалы ойыншықты атаған: әр бөлігін өз орнына қойғанда ғана ойыншық бүтін болып шыққан. Бұл тәсілдің басқаша да атаулары кездесуі мүмкін. Мәселен, Ресейде шығатын әдістемемлік және дидактикалық әдебиетте оны “Зигзаг”, “Ажурная рила”, “Мозайка” деп те атайды.

Бестармақ әдісі (Синквин)

Ойды тиянақтап, өзіндік түсінікті нақты сөздермен келтіруге мүмкіндік беретін тәсіл. Бұл тәсілде оқушылар өз ойын қорытындылау үшін тек 11 сөзді қолдануы керек. Бұл тәсіл бес жолдан тұрады, әрбір жол саны және сөз таптары белгіленген сөздерден құралуы керек. Бестармақты жиі бес жоды өлең деп те атайды.

Бестармақтың құрамы:

- 1-ші жол зат есім;
- 2-ші жол 2 сын есімнен тұруы керек;
- 3-ші тармақ 3 етістіктен тұруы шарт;
- 4-ші жол 4 сөзден тұратын сөйлем;
- 5-ші жол бастапқы зат есімге синоним сөз.

Жұбыңды тап!

Әр оқушының арқасына түйреуішпен А-4 форматындағы қағаз бекіледі. Қағаздарда сыңарлары бар ертегі немесе әдеби кейіпкерлердің бір есімі жазылады. Мысалы, Алпамыс немесе гүлбаршын, Қобыланды немесе Құртқа, Ер Тарғын немесе Назым, Айман немесе Шолпан, Естай немесе Қорлан, Асан немесе Үсен, Ербол немесе Меңтай т.б

Оқушылар сынып ішін аралап жүріп, өз жұптарын табуға тырысады. Әр оқушы басқаларға сұрақ қою арқылы жұптарын тауып, бір партаға отырады.

Қорытынды:

Интербелсенді оқу/оқыту үйренушілердің оқу процесіндегі белсенді әрекеттерін үйренудің негізгі құралдары мен тәсілдері ретінде танылады. Сондықтан да интербелсенді оқу/оқыту оқу процесінің тиімділігі мен нәтижелігін үйренушілердің есте сақтау дәрежесімен өлшемей, олардың әрекеттерімен бағаланады, әрекет арқылы үйрету есте сақтауға көп мүмкіндік береді.