

И. М. Исаков, мемлекеттік-құқықтық пәндер кафедрасының аға оқытушысы, полиция аға лейтенанты
(Қазақстан Республикасы ІІМ Б. Бейсенов атындағы Қарағанды академиясы)

МЕМЛЕКЕТТІК-ҚҰҚЫҚТЫҚ ПӘНДЕРДІ ОҚЫТУДАҒЫ ІСКЕРЛІК ОЙЫН ӘДІСТЕМЕЛІГІ

XXI ғасырдың басында Қазақстанда Республикасында дәстүрлі оқу жүйесінің орнына, кредиттік оқу жүйесі қолданысқа ене бастады. 2007 жылы 27 шілдеде қабылданған Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңының «Білім беру саласындағы уәкілетті органның құзыреті» атты 5-бабының 25 тармағында кредиттік жүйе көрініс тапты. Аталған нормативтік-құқықтық құжатта білім беруде жаңа кредиттік технологияның тиімділігі қоғамда және еңбек нарығында болып жатқан өзгерістерге тез үйлесуге мүмкіндік туғызатыны атап көрсетілдіⁱ.

Кредиттік жүйенің тарихына келер болсақ, алғаш рет Америка Құрама Штатында пайда болды. 1870 жылдары Гарвард университетінің ректоры, белгілі американдық білім қайраткері Чарльз Элиот негізін салып, «кредит — сағат» ұғымын қалыптастырды. 1892 жылдан бастап АҚШ-тың ұлттық білім комитеті университет, колледж, мектептерде білім деңгейін жақсарту мақсатында, оқу бағдарламаларын стандарттауда «кредит» ұғымын енгізді.¹

Оқытудың кредиттік технологиясы — көптеген келісілген факторлардың сәтті қызмет жасауы, оның ішінде оқу-материалдық қамтамасыз етуді қамтитын (Еуропа стандарттарының талаптарына жауап беретін, базалық оқулықтар пайдалану, білім алушылардың өздігімен жұмысын ұйымдастыру үшін — лингафондық кабинеттер, компьютерлік сыныптар, бейне залдар) анықталған жағдайларда талап етілетін күрделі жүйе. Оқытудың кредиттік жүйесінде ЖОО оқу процесін қажетті ақпараттық қайнар көздермен: оқу және әдістемелік құралдар, электрондық оқулықтар, білім беру ресурстарының желілеріне қол жеткізу, белсенді тарату материалдары және т. б. толықтай қамтамасыз етілуі өте маңыздыⁱⁱ.

Қысқаша айтар болсақ, кредиттік оқу жүйесі — студенттердің өздігімен дайындалу негізінде білімді шығармашылық тұрғыда меңгеруге және өздігімен білім алу деңгейін арттыруға бағытталады.

Кредиттік оқыту жүйесінің талаптарының бірі интерактивті оқыту нысаны.

Интерактивті оқыту дегеніміз — меңгеретін әдіс-тәсілдердің қайнар көздеріне жататын, оқу саласында білім алушылардың өзара әрекеттесуге бағытталған оқыту. Білім алушы оқу процесіне қатысуға толықтай құқылы, оның мәні негізгі қайнар көздермен қалыптасқан білім, дағды, іскерлік болып табылады. Сонымен қатар, оқытушы қызметі білім алушының өздігімен ізденуіне ықпал жасау. Дәстүрлі оқытумен салыстырғанда қазіргі интерактивтік оқытудың өзіндік сипаты бар: оқытушы мен білім алушы өзара әрекеттесуі, оқытушы белсенділігі білім алушының белсенділігімен бағаланады, оқытушы міндеттері білім алушыларды ынталандыру үшін ықпалды жағдай туғызуⁱⁱⁱ.

Интерактивті оқыту нысанының негізгі бағытының бірі бұл іскерлік ойындар.

Іскерлік ойын — оқушылардың түрлі жағдаятта дұрыс сөйлеуін қалыптастыратын, диалогтық және монологтық сөйлеу үлгілерін жетілдіретін, көшбасшылық қабілеттерін дамытатын және тақырыпты қаншалықты меңгергендігін анықтайтын ойын түрі.

Қазіргі кезде іскерлік ойындардың қолданылу деңгейі өркендеуде. Іскерлік ойындар ғылыми-техникалық жетістіктерді қолдана отырып, басқару қабілетін үйретудің ажырамас бөлігі болып табылады^{iv}.

Оқу жоспарында тиімді және қызықты іскерлік ойындардың бірі ол «Іскерлік футбол». Бұл ойын спорттық мини футбол ережесі бойынша өткізіледі. 2016 жылы мини футболдан Қазақстан Республикасының ұлттық құрамасы Еуропа біріншілігінде қола жүлдеге қол жеткізді, осыған орай қазіргі таңда мини футбол ережелерін білмейтін адам жоқ шығар. Команда құрамалары төрт негізгі ойыншыдан, қосалқы ойыншылардан және қақпашыдан құралады, сондай-ақ төрешілер бригадасы және жаттықтырушылар болады.

Ойынды бастамастан бұрын төрешілер бригадасын және топтардың құрамаларын белгілеу керек. Төрешілер бригадасы басты төрешіден және екі қосымша төреуіден

құралады. Басты төреші қызметін оқытушы өзі атқарады және қосымша екі төрешіні тағайындайды. Ал топтардың құрамаларын белгілеу келесідей екі негізде жүзеге асырылады:

1. Біздің оқу орынымыз ПМ ведомствалық ЖОО болғандықтан, әр взводта, сержанттар — взвод командирі және командир орынбасары болады. Олар іскерлік ойын барысында жаттықтырушы қызметін атқарады. Жаттықтырушылар взводтағы әр курсанттың білім деңгейі қаншалықты екендігін білгендіктен, өзара келісім арқылы кезек-кезек курсанттардан құрамаларын таңдай бастайды.

2. Екінші жағдайда құрамаларды анықтау жеңілірек. Взводта қанша қатар болса команда саны да сонша болады. Бұл жағдайда керісінше команда бірігіп өздерінің ішінен жаттықтырушыны таңдайды.

Команда құрамалары белгіленгеннен кейін жаттықтырушы әрқайсысы өздеріне ат таңдайды, мысалы «Қайрат», «Тұлпар» және сол сияқты.

Іскерлік ойын басталар алдында жаттықтырушылар команда ойыншыларының рөлдерін бөледі. Негізгі құрам екі шабуылшыдан, екі қорғаушыдан және қақпашыдан құралады, ойын барысында бес рет ойыншы ауыстыруға болады. Шабуылшылардың мақсаты тақырып бойынша сауатты сұрақ қою арқылы гол соғу, ал қорғаушылар мен қақпашының мақсаты қарсы команда шабуылшыларының сұрақтарына жауап беріп қақпаға төнген қауыпты тойтару. Кез келген сұраққа жауап беру уақыты 20 секунд. Іскерлік ойын барысында төрешілердің мақсаты:

1. Бас төреші — қойылған сұрақтардың сауатты, орынды және тақырыпқа сай болуын қадағалау. Сұрақ дұрыс қойылмаған жағдайда (шабуылшыны гол соғу мүмкіндігінен айыру) оны есептемеу.

2. Екінші төреші — сұрақ қойылған сәттен бастап 20 секунд уақытты өлшеу және басқа жақтан көмек берілмеуін қадағалау. Басқа жақтан көмек берілген жағдайда автоматты түрде қойылған сұрақты гол деп есептеу.

3. Үшінші төреші — статистикалық мәліметтерді жазып отырады, мысалы кім қанша гол салды және кім қанша гол қайтарды.

Іскерлік ойын келесідей басталады. Бас төреші және команда жаттықтырушылары ортаға шығып футболдағыдай тиын тастау арқылы ойынды кім бастайтындығын анықтайды. Допты иеленген топ (ойынды бастайтын) өзінің шабуылшыларын шығарады, ал қарсы команда қорғаушыларын және қақпашысын шығарады. Төрешінің ысқырығы шалынады бірінші оң жақ шабуылшы өз сұрағын қарсы команданың сол жақ қорғаушысына қояды. Сұраққа жауап 20 секунд ішінде берілмесе, сұрақ автоматты түрде келесі оң жақ қорғаушыға қойылады ол да жауап бере алмаса сұрақ қақпашыға қойылады, қақпашы дұрыс жауап бере алмаса гол есептеледі. Сол сияқты келесі шабуылшы өз сұрағын қояды. Бір шабуыл барысында шабуылдаушы команда екі гол сала алады. Ойын әр команданың бес шабуылынан кейін аяқталады. Есеп тең болған жағдайда қосымша тайм басталады, әр команда қосымша тағы бір-бір шабуылдан өткізеді, қосымша таймнан соң есеп әліде тең болса, ойыннан кейінгі пенальти орын алады. Пенальтиде әр команданың шабуылшылары кезек-кезек тікелей қақпашыға сұрақ қояды. Пенальти бірінші қателікке дейін жалғасады.

Іскерлік ойын аяқталған соң, қорытынды жүргізіледі, жеңген команда ойыншыларына жақсы және өте жақсы деген баға қойылады. Үшінші төрешінің нәтижелерін тыңдап ең көп гол соққан ойыншыға және ең көп гол қайтарған қорғаушы мен қақпашыға өте жақсы бағасы қойылады.

Қорыта айтқанда, аталған іскерлік ойын пәнді өздігімен меңгеруге өте үлкен қызығушылығын тудырады, курсанттардың ойлау қабілетінің жылдам әрі дұрыс жауап таңдауға және топтық жұмысқа дағдылайды. Жоғарыда айтылған іскерлік ойынды мемлекеттік-құқықтық пәндер кафедрасында оқылатын «Шетелдердің мемлекет және құқық тарихы» пәні бойынша курсанттардың оқытушымен өзіндік жұмыс сабақтарының жоспарына қосуын ұсынамын.

ⁱ <http://www.halyk-gazeti.kz>

-
- ii <http://articlekz.com/>
 - iii http://pedagogical_dictionary.academic.ru
 - iv <http://www.u-s.kz>