

Нарқұлова Б.А.<sup>а</sup>, Балхыбекова Ы., Сихимбаева С.М., Есім Ұ.Ә.,  
Умирзахова Г.А.

М.Ауезов атындағы Оңтүстік Қазақстан университеті, Шымкент, Қазақстан

## КОМПЬЮТЕРЛІК ӨНІМДЕРДІ БАСТАУЫШ СЫНЫПТА ДЕНЕ ШЫНЫҚТЫРУ САБАҚТАРЫНДА ҚОЛДАНУ ӘДІСТЕМЕСІ

Нарқұлова Бақтыкул Ақтайқызы, Балхыбекова Ынтық, Сихимбаева Света Маметқызы, Есім Ұлжалғас Әшімовна, Умирзахова Гаухар Амирбековна

**Компьютерлік өнімдерді бастауыш сыныпта дене шынықтыру сабақтарында қолдану әдістемесі**

**Аңдатпа.** Берілген зерттеу ақпараттық – коммуникациялық технологиялар (АКТ) мен компьютерлік өнімдерді (цифрлық технологиялар) бастауыш деңгейі бойынша дене шынықтыру сабақтарында қолданудың әдістемелік мүмкіндіктерін анықтауға арналған. Зерттеу барысында ақпараттық – коммуникациялық технологиялар және компьютерлік өнімдер психологиялық-педагогикалық зерттеулерге сәйкес ғалымдар еңбектеріне, мемлекеттік бағдарлама мен ғылыми негізделген зерттеулерге талдау жүргізілді. Елімізде ақпараттық құралдардың ендірілу хронологиясы берілді, олар (электрлендіру, компьютерлендіру, ақпараттандыру, цифрландыру) деген төрт кезеңмен сипатталды. Қазіргі заманауи талаптарға сай, не себепті компьютерлік өнімдерді қолдану маңызды екені, ген alpha ұрпағының негізгі ерекшеліктерін ғылыми еңбектерде талдау арқылы өзектілігі айқын көрсетілді. Ген alpha ұрпағының қоршаған ортасына сәйкес басымдықтары бейнеленді, онда негізгі орта құрамдас бөліктері анықталды: оқыту дағдылары, оқыту нәтижелері, инфлюенсерлер, коллаборация, басқару, цифрлық құралдар, технологиялар, әлеуметтік тексеріс. Оқыту әдістерінің дидактикалық мүмкіндіктері мұғалім мен оқушы іс-әрекетін сипаттау арқылы, нақты ғалым моделі негізінде ұсынылды. Дене мәдениеті және спорт саласында заманауи технологияларды ендірудің ұйымдастырушылық, материалды-техникалық, ғылыми-әдістемелік қиындықтары барына қарамастан, көптеген зерттеулер оларды ендіру, қолдану, жаңғырту, яғни оқыту формалары, құралдары, өзіндік жұмыс және өзіндік білім алу, ақпараттық – коммуникациялық технологиялар, заманауи компьютерлік технологиялар қолдану арқылы мүмкіндіктерін арттырып, түрлендіріп беруге бағытталғандығы көрсетілді. Дене мәдениеті және спорт саласында электронды өнімдерді қолданудың басым бағыттары берілді. Электронды құралдарды оқу үдерісіне ендіруде дене мәдениеті мен спорт жүйесіне сәйкес шарттар анықталды. Аталған зерттеу бойынша теориялық талдау негізінде, электронды өнімдерді тиімді қолдану мүмкіндіктері көрсетілді.

**Түйін сөздер:** бастауыш сынып, ген alpha ұрпағы, цифрлық технологиялар, дене мәдениеті және спорт сабағы, ақпараттық – коммуникациялық технологиялар.

Narkulova Baktykul Aktaykyzy, Balkhybekova Yntyk, Sihimbayeva Sveta Mаметkyzy, Yesim Ulzhalgas Ashimovna, Umirzakhova Gaukhar Amirbekovna

**Methods of using computer products in physical education lessons in primary school**

**Abstract.** This study was conducted in order to determine the methodological possibilities of using information and communication technologies (ICT) and computer resources in physical education and sports lessons in primary school. In the course of the study, information and communication technologies and computer resources were considered in scientific research on pedagogy and psychology, in government programs, and in scientifically based works. The chronology of the introduction of information tools in the country was given, these levels were defined as, electrolysis, computerization, informatization, digitalization. The relevance of the introduction of these technologies in primary school according to the requirements of the time was justified by the theoretical analysis of the features of the alpha generation. The main characteristics of the alpha generation environment were described, and the basic structure was given: learning skills, learning outcomes, influences, collaboration, management, digital tools, technologies, social verification. We examined the didactic possibilities of educational methods through the exact model of the scientist, as an effective result of the interaction of teacher and student. Despite the organizational, logistical, scientific and methodological difficulties of introducing new technologies in the areas of physical culture and sports, many studies are aimed at introducing, applying, updating educational forms, methods, means of independent work and self-education, increasing efficiency through information and communication technologies and electronic resources. Effective directions for the use of electronic resources in physical education and sports lessons were given. The conditions for the introduction of electronic resources into the system of physical culture and sports are determined. In the course of theoretical analysis in this area, effective possibilities of using electronic resources were proposed.

**Key words:** primary classes, generation alpha, digital technologies, lesson of physical culture and sports, information and communication technologies.

Нарқұлова Бактықұл Ақтайқызы, Балхыбекова Ынтық, Сихимбаева Света Маметқызы, Есим Улжалғас Ашимовна, Умирзахова Гаухар Амирбековна

### **Методика использования компьютерных продуктов на уроках физической культуры в начальной школе**

Аннотация. Данное исследование проведено в целях определения методических возможностей применения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и компьютерных ресурсов на уроках физической культуры и спорта в начальной школе. В ходе исследования информационно-коммуникационные технологии и компьютерные ресурсы были рассмотрены в научных исследованиях по педагогике и психологии, в государственных программах, в научных обоснованных трудах. Была дана хронология внедрения информационных средств в стране, данные уровни были определены, как электролизация, компьютеризация, информатизация, цифровизация. Актуальность внедрения данных технологий именно в начальной школе по требованиям времени было обосновано проведенным теоретическим анализом особенностей поколения alpha. Были описаны основные характеристики окружающей среды поколения alpha и дана основная структура: учебные навыки, учебные результаты, инфлюенсы, коллаборация, управление, цифровые средства, технологии, социальная проверка. Дидактические возможности учебных методов, методов, средств самостоятельной работы и самообразования, увеличение эффективности посредством информационно-коммуникационных технологий и электронных ресурсов. Были рассмотрены эффективные направления применения электронных ресурсов на уроках физической культуры и спорта. Определены условия внедрения электронных ресурсов в систему физической культуры и спорта. В ходе теоретического анализа в данной области были предложены эффективные возможности применения электронных ресурсов.

Ключевые слова: начальные классы, поколение gen alpha, цифровые технологии, урок физической культуры и спорта, информационно-коммуникационные технологии.

Кіріспе. Бастауыш сыныпта цифрлық технологияларды қолдану, ең бастысы алдымен мұғалім сабаққа дайындығын жеңілдетеді, жаңа білімді игеруге мүмкіндік береді, оқу мақсаттарын тиімді орындауға мүмкіндік береді. Сондай ақ ақпараттық – коммуникациялық технологияларын сабақ барысында тиімді пайдалану, сабақтың кіріспе бөлімін, ынталандыру бөлімін, бағалау және рефлексия бөлімін түрлендіріп өтуге жағдай тудырады. Сол сияқты көрнекі материалдарды сабаққа дайындау кезінде цифрлық технологиялар таптырмас шешім. Цифрлық технологияларды сабақта пайдалану оқушылардың қызығушылығын оятуға, дамыту жаттығуларын орындауға, белгілі деңгейде жаңа білімді тиімді игеруге, көрнекіліктің дұрыс берілуі - сабақ уақытын тиімді пайдалануға мүмкіндік береді.

Берілген зерттеу оқыту әдістемесіне, оқытудың әдістемелік және теориялық негізін толықтыруға бағытталған. Қазіргі таңда мектепте цифрлық технологияны толық негізде ендіру мәселесі өзекті екені белгілі, оны біз барлық білім беру, мемлекетті дамыту бағдарламаларының басымдықтарынан байқаймыз.

Білім және ғылымды дамытуға бағытталған 2020-2025 оқу жылдарына арналған бағдарламаның негізгі басымдығының бірі, білім беру ұйымдарын цифрлық инфрақұрылыммен қамтамасыз ету және білім беру ұйымдарында Information Technology -инфрақұрылымын да-

мыту, барлық адамдар үшін қолжетімді болатын платформаларды іске қосу деп көрсетілген, ол өз кезегінде цифрландыруды білім беру ұйымдарына жүйелі негізде ендіруге мүмкіндік береді [1]. Сондай ақ еліміздің «Цифрлы Қазақстан» атты мемлекеттік бағдарламасы адами капиталды дамыту, яғни адамдардың цифрлық сауаттылығын арттыру мен білім беру ұйымдарының мамандарына цифрлық құзыреттіліктің жаңа түрлерін игерту қажеттілігі бар. Мектепте оқыту үдерісіне цифрлық технологиялар қолданысын кең ауқымда ендіруге жағдай жасау мен қаржыландыруды дұрыс орынға қою көзделген [2].

Елімізде білім беру үдерісіне цифрландыру жылдар өте түрленіп ену деңгейі төменде келтірілген хронологиялық суретте айқын көрсетілген. Ақпараттық кезеңдерге сәйкес қай жылдары, қандай құралдар қолданыста болғанын көре аламыз.

Марк Мак-Криндл есімді Австралиялық демограф ұрпақтардың жаңа белгілері бойынша – gen alpha ұғымын 2010-2025 –жылға дейінгі ұрпақтарға сәйкес енгізген. 2010 жылғы балалар туралы, нақты ерекшеліктері туралы айту өте қиын дегенмен, көптеген ғалымдар төмендегі сипаттамаларға назар бөледі:

– gen alpha ұрпағы жаңа технологиялық революцияны басынан өткеруде, ол білім беру, тұрмыс-тіршілік пен демалысқа қатысты;

– gen alpha ұрпағы өзіндік дербестікке ерте ұмтылады, жасөспірім деңгейінен еңбекке араласады;

– gen alpha цифрлық сауаттылық ең жоғары деңгейде дамиды;

– gen alpha бірнеше жыл сайын жұмыс ауыстыру қажеттілігіне тап болады [3].



1-сурет – Білім беру үдерісін ақпараттандыру кезеңдері

Сонымен қатар, зерттеулерге сай болашақ gen alpha ұрпақтарының басымдық танытатын ерекшеліктері: өмірдің басым бөлігі интернет желісі арқылы болады, уақыт пен кеңістікті өзге қабылдау, жаһандық қабылдау, жауапкершілік, жаңа мәдениетті құру, қабылдау жылдамдығы, мобильділік, бірнеше кеңістіктегі өмір (виртуалды), көп қызметтілік, толеранттылық, жаңаға ашық болу, қоршаған ортаға мейіріммен қарау, агрессияның болмауы. Осы тұста gen alpha ұрпақтарының осал тұстарына тоқталсақ: технологияға құмарлық, әр іс-әрекетке үстіртін қараушылық, өмірлік маңызды дағдылардан айрылу, эмоционалдық өзін көрсете алмау.

Осы негізде Мангейм өз әлеуметтік зерттеуінде әр индивидтің өзіндік ерекшеліктері, яғни туған жылы, өскен ортасы, генетикалық мүмкіндіктері, ұстанымдары мен өзіндік өмірге деген көзқарастары бар деп есептейді [4]. Осы орайда, әлеуметтану ғылымында «ұрпақтар» ұғымы белгілі адамдарды белгілеріне, өмірлік жолындағы ұқсастыққа, ұқсас әлеуметтік даму

деңгейіне, ортақ көзқарастарына қарап белгілі бір жылдар аралығында ұрпақтар деңгейлеріне жинақтайды.

Бесчасная А.А. өз зерттеуінде gen alpha үшін А.Надь пен А.Келчей зерттеулеріне сәйкес дене және психологиялық ересектік ерте басталып, отбасы құру, бала туу және мансапқа назар бөлу кейінге шегеріледі, ол ең біріншіден білім беруге аса көп уақыт жұмсауға байланысты. Ғалымдар пікірінше, бұл ең білімді ұрпақ, олардың білім алуы ерте басталып, білім алу, еңбек ету, әлеуметтік өмірі 70-80 жылға созылады. Бұл ұрпақ әлеуметтік желіде көп уақытын өткізіп, онлайн өмірге бейім, ақпарат пен визуалды өмірді дұрыс қабылдай алатын, аудио және видео байланысқа жақын болады. Олардың басты міндеті көп қызметтілік, жан-жақтылық. Олардың жалпы өмірлік ұстанымы: сыртқы әсерге көп қарамастан, өз ішкі мүмкіндіктеріңді тыңда [5].

Төменде жалпы GEN ALPHA ұрпақтары әлеуметтік ортасының бейнесін осы негізде сипаттауға мүмкіндік бар:

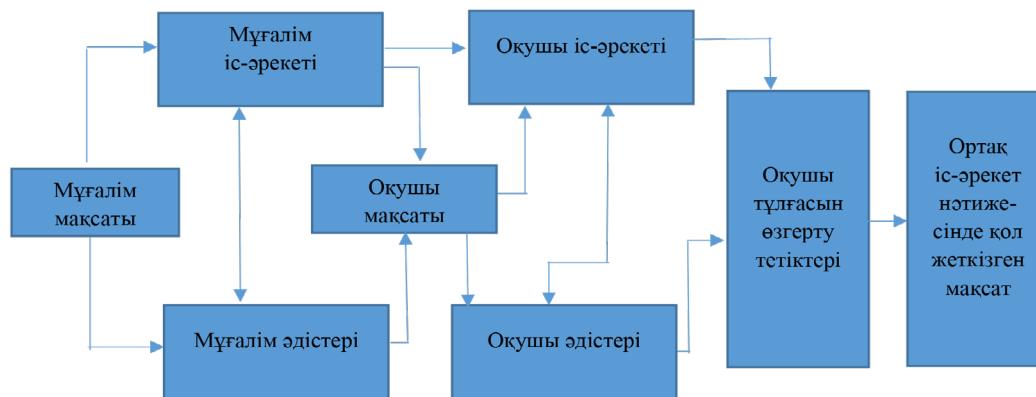


2-сурет – GEN ALPHA балаларының қоршаған ортасы

Әдістер мен материалдар. Берілген зерттеу жүргізуде ғылыми-әдістемелік әдебиеттерге, интернет көздеріне, нормативті-құқықтық құжаттарға талдау жасалды. Бастауыш буын балаларының ұрпақтық жылдар аралығына сәйкес генетикалық және психологиялық ерекшеліктері сипаттап жазылды. Сондай ақ елімізде жылдар аралығына сәйкес хронологиялық тізбегі құрылып, оған сәйкес әр жылда ендірілген құралдар сипатталынды. GEN ALPHA ұрпақтары бойынша қоршаған ортасы белгіленіп ұсынылды. Оқыту әдістерінің дидактикалық негіздері көрсетіліп, педагогика және психология ғылым саласындағы зерттеулерге сәйкес сұлбасы берілді. Дене мәдениеті және спорт саласында заманауи технологияларды ендірудің ұйымдастырушылық, материалды-техникалық, ғылыми-әдістемелік қиындықтары барына қарамастан, ғалымдардың зерттеулеріне сәйкес ақпараттық – коммуникациялық технологиялар, мультимедия, видео және аудио құралдардың оқыту үдерісінде қолданудың тиімділігі көрсетілді. Сондай ақ жаңа білімді игеруге арналған сабақ кезеңдеріне сәйкес, тиімді электронды құралдарды қолдану практикалық мүмкіндіктері ұсынылған. Жүргізілген зерттеуге сәйкес оқыту үдерісінде дене мәдениеті және спорт саласына сәйкес электронды құралдарды қолданудың тиімді шарттары жинақталып, тиімділігіне сай қорытынды жасалды.

Нәтижелер мен талқылаулар. Лернер И.Я. Оқыту әдістерінің дидактикалық негіздері атты еңбегінде, әр мұғалім өзінің алдына дидактикалық мақсат қояды, ол мұғалім өз тәжірибесінде қолданатын әдістерге негізделіп ұйымдастырылады. Мұғалімнің құралдары мен мақсатты негізде ұйымдастырылған іс-әрекеті, оқушылардың мақсаттылығын айқындайды, кей жағдайларда мұғалімнің іс-әрекеті оқушының көптеген әрекеттерінің дамуына ықпалы зор, дегенмен оның қатарына оқушының өз іс-әрекетінің мақсатын сезіну кірмейді. Оқушының әрекеті мен құралдарын оның ішкі объективті сезімдері анықтайды, яғни оның психологиялық ішкі үдерістері мақсатқа итермелейді, мазмұнды игеруге өзінің тұлғасын өзгертуге мүмкіндік береді. Осы үдерісті біз анық түрде, ғалымның берген сұлбасынан анық көре аламыз [6].

Дене мәдениеті және спорт саласында заманауи технологияларды ендірудің ұйымдастырушылық, материалды-техникалық, ғылыми-әдістемелік қиындықтары барына қарамастан, көптеген зерттеулер оларды ендіру, қолдану, жаңғырту, яғни оқыту формалары, құралдары, өзіндік жұмыс және өзіндік білім алу, ақпараттық – коммуникациялық технологиялар, заманауи компьютерлік технологиялар қолдану арқылы мүмкіндіктерін арттырып, түрлендіріп беруге бағытталған.



3-сурет – И.Я. Лернер бойынша оқыту іс-әрекетін іске асыру моделі

Дене шынықтыру сабағында мұғалім арнайы әр кезеңді ойластыру маңызды, сабақ барысында әр білім алушының танымдық мүмкіндігін басқару әдістерін, интербелсенді әдістерді, компьютерлік өнімдерді тиімді қолдану кезеңі мен уақыт аралығын жоспарлауы қажет. Оның барысында ерекше назарды тиімді қолдану мүмкіндіктеріне беру керек, яғни кейбір спорт түрлерінің элементтері мысалы, тыныс алу әдістері, жылдам жүгіру жылдамдығы, түрлі жаттығулардың қозғалыс ерекшеліктері шынайы өмірдегідей ұтымды түрде беру және көрсету; дене мәдениеті сабағында түрлі көрнекілік құралдарын түрлендіруде пайдалану; қозғалыс әрекетінің дұрыс орындалуының әдістемесін оқушыларға қалыптастыру үшін компьютер өнімдерін пайдалану.

Дене шынықтыру сабағында спорттық және компьютерлік біліктер мен дағдыларды игерудің бірнеше кезеңі бар:

- визуалды, арнайы қозғалыс әрекеттерін белгілі бір сұлбасын жинақтауға арналған техникалық қозғалысты видеодан бақылау. Бұл жаттығулар бейнелік ойлау мүмкіндіктерін дамытады. Оқушыларға берілген теориялық ақпаратты, практикамен байланыстырып, оны бір бейнелік моделге жинақтап тәжірибеде орындауға мүмкіндік береді.

- техникалық, видео құралдарын (камера, фотоаппарат, ұялы телефон) қозғалыс әрекетін бақылауда қолдану, содан соң оны өңдеу. Оқушылар видео құрылғылармен жұмыс жасап, видеоны талдап, қозғалыс ерекшеліктерін ескеріп есте сақтауға мүмкіндік алады.

- талдау, көрген ақпаратты талдап, өздері тәжірибеде қолданып көріп, дұрыс және сәтті орындалуын бағалау мүмкіндігі.

Компьютерлік өнімдерді барлық сабақ кезеңінде қолдану тиімді. Жаңа білімді игеруде компьютерді қолдану арқылы біз оқу үдерісінің бағытын айқындап, тиімді ұйымдастыру жұмыстарын жүргіземіз, ақпаратты тиімді түрде түсіндіреміз. Оқушылар видео, дыбыс, мәтін арқылы қозғалыс әрекеті туралы түсінік қалыптастырады, қозғалыс ретін жақсы есте сақтайды.

Алған білімді бекіту кезеңінде, компьютер оқушылардың жеке жетістіктерін есепке алу, алған білім, білік және дағдыларын түзетуге мүмкіндік береді.

Қайталау кезінде компьютер тиімді құрал, ол көптеген мәселелерді шешуге мүмкіндік береді. Өзіндік негізде қозғалыс жаттығуларын игеру мүмкіндігі мұғалім тарапынан игеріледі.

Игерілген ақпаратты компьютермен талдау басымдықтары бар:

- дербес есепке алу қолданылады, оқушылар тапсырманы орындау жылдамдығы есепке алынып, жаттығулар деңгейі бойынша реттеледі;

- бағалау шынайылығы артады,

- оқушылар қателігі мен сәттілігі тіркеледі.

Сондай ақ ақпараттық – коммуникациялық технологияларды тиімді қолдану уақыт үнемдеуге мүмкіндік береді, сабақтан тыс уақытта үй тапсырмасына электронды құралдар арқылы теориялық және әдістемелік бөлімдерді дербес игеруге мүмкіндік бар, соның негізінде оқу уақыттары дене жаттығуларына жұмсалады.

Осыған орай, ақпараттық – коммуникациялық технологиялар түрлері көптеген бағыттардағы жұмыс түрлерін шешуге бағытталған, солардың түрлерін және құралдарын төмендегі сурет пен кестеден байқай аламыз:



4 Сурет - Ақпараттық – коммуникациялық технологиялар түрлері

1-кесте – Ақпараттық – коммуникациялық технологиялар құралдары

№	АКТ түрлері	Құралдары
1	Қарым-қатынас	Месенджерлер, әлеуметтік желілер, электронды журнал мен күнделіктер
2	Оқыту - ойындық	Компьютерлік ойындар, веб-квесттер, сауалнамалар
3	Көрнекілік	Моделдеу ортасы, 3Д тур, Белсенді карталар
4	Ақпараттық	Презентациялар, мультимедиялар, интернет, видеостингтер
5	Жаттығулар	Интербелсенді жаттығулар, тесттер, сауалнамалар
6	Бақылау	Тесттер, сауалнамалар, электронды жұмыс дәптерлері
7	Оқыту	Цифрлық білім беру алаңдары, жасанды интеллект сервистері

Дене мәдениеті және спорт саласында электронды өнімдерді қолданудың басым бағыттары бар [7]:

- статистикалық талдау жасау тиімділігі;
- әдістемелік материалдарды рәсімдеу;
- білім алушылардың теориялық білімдерін бақылау және оқыту үдерісі;
- оқушылардың дайындығы мен дене дамуын бақылау,
- түрлі спорт түрлері бойынша жарыс нәтижелерін өңдеу;
- спорттағы қозғалыс техникаларын тиімді ету және бақылау;
- компьютерлі жаттықтыру кешендерін құру.

Дене мәдениеті және спортта компьютерлік технология құралдары бұл бағдарламалық, бағдарлама-аппараттық, техникалық құралдар мен құрылғылар, есептеуіш техника базасында қызмет етуші заманауи құралдар мен ақпаратты беру жүйелері, ақпаратты жинақтау, сақтау, беру арқылы өңдеу. Ақпараттық технологиялар құралдары оқу-әдістемелік, техникалық материалдарды тиімді түрде педагогикалық үдерісте пайдалану. Бағдарламалық және педагогикалық құралдар дене мәдениеті және спортта оқу-жаттықтыру жұмыстарында қолданылады, бұл үдеріс міндетті түрде оқушының жеке тұлғасын ескеріп іске асырылады. Заманауи бағдарламалық және педагогикалық құрылғылар мультимедия арқылы көрініс табады [8].

Жоғары деңгейлі спортшыларды дайындау жүйесін дамытудың стратегиясын жаңа ғылыми-техникалық жетістіктерін қолданусыз елестету қиын. Оны іске асырудың стратегиясында негізгі орын жаңа технологиялар және ақпараттық шешімдерге беріледі, олар жаңа спорттық құралдар, жаттығу мен жарыс өтетін орынды жоғары технология, компьютерлік, ақпараттық, мультимедиялық технологиялар негізінде жаңғырту [9].

Вафоев Б.Р. өз мақаласында оқыту бағдарламаларының құрылымы мен міндеттемесі, мультимедияға қатысты кезекті негізде көрінеді [10]:

- қозғалыстың негізгі деңгейі мультимедия арқылы көрінеді;
- биомеханикалық параметрлерді есепке алып спортшылардың тиімді техникасын моделдеу;
- спортшы техникалық дайындығын өзіндік бақылау және бақылау.

Цифрлық технологиялар дәуірінің басталуымен, қоғам өміріне үнемі өзгеріс алып келеді. Ақпараттық технологиялардың лезде дамуы, балалардың аз қозғалыс өмірін таңдауға алып келді, үнемі дене жаттығуларын жасау қазіргі балалар үшін төмен деңгейде. Дене мәдениеті және спорт оқу үдерісінің құрамдас бөлігі, оқу үдерісінде оқушылардың денсаулығын нығайту, салауатты өмір салтын ұстануға үгіттеу басты міндеттердің бірі. Жастарда дене шынықтырумен шұғылданбау салдары созылмалы ауруларға, жеткілікті деңгейде дайындық болмауына, ағзаның жалпы бұзылыстарына алып келуі мүмкін [11].

Сабақ барысында видео құралды қолдану оқыту үдерісін қызықты және эмоционалды қанық етеді, оқу үдерісінде мұғалім рөлі мен орны өзгереді. Ол өз уақытын тиімді пайдаланып, өз назарында маңызды мәселелерді

талқылап, сабақ уақытын тиімді пайдаланады. Мультимедияны сабақта пайдалану, оқушыларға берілген материал түстерінің қанық болуы қамтылады, ол психологтар пайымдауынша түрлі түсті ақпаратты есте сақтау, ақ қара түсті ақпаратты қабылдаумен салыстырғанда ерекше. Сабақ барысында анимациялық ақпарат қолдану, зейінді тұрақтандырып, ақпаратты қабылдаудың эмоционалды деңгейін арттырады. Ақпаратты видео фрагменттер арқылы беру, адамға эмоционалды деңгейде жоғары әсер етіп, ол жаттығу мен дене қозғалыс ретін тез есте сақтауға әсер етеді. Осы негізде автор пайымдауынша, дене мәдениет және спорт сабақтарында мультимедияны тиімді қолдану оқушылардың мотивациясын жоғарылатады [12].

Авторлар пайымдауынша, білім беру үдерісін автоматтандыру бойынша педагогикалық іс-әрекетті жақсартуда, жүйелілік әрекетін ерекше атап өткен жөн. Электронды құралдарды оқу үдерісіне ендіруде дене мәдениеті мен спорт жүйесіне сәйкес келесі шарттар орындалу қажет [12]:

1. Өз жұмысында оқушылардың қолданбалы бағдарламалық қамтылуын және компьютерлік техниканы қолдануға дайын болуы;

2. Техникалық инфрақұрылымның болуы, компьютер, компьютерлік желі, жобалық құралдармен қамтамасыз ету;

3. Ғылыми-әдістемелік өңдеу құралдарын құру, ақпараттық – коммуникациялық технологиялар қолдануға негізделген білім беру үдерісін қамтуда оны қолдану;

4. Арнайы компьютерлік құралдарды тиімді пайдалануда оқу жұмысының ретін анық көрсететін құқықтық құжаттардың болуы.

Бастауыш деңгейінде, ақпараттық – коммуникациялық технологиялар құралдарын қолдану арқылы жаңа білім алудың сабақ үлгісі.

2-кесте – Жаңа білім үшін ақпараттық – коммуникациялық технологиялар құралдары

Мұғалім іс-әрекеті	Сабақ кезеңдері	Оқушы іс-әрекеті
1	2	3
Оқушыларды жаңа білімді игеруге дайындайды, оқу әрекетін ұйымдастырады	Ынталандыру, балаларды қызықтыру Презентация, мультимедия, сұрақ-жауап ойындары, сауалнама, жаңа ұғымдарға ассоциация	Қайталау, оқу әрекетін орындайды, қиындық болса айтады
Оқушыларға білетін және жаңа ұғымдарды түсіндіреді, тақырып, мақсат және міндеттерді айқындайды	Мақсаттылық Презентациялар, онлайн такталар, зияткерлік карталары	Тақырып және мақсатты қалыптастырады

Ұйымдастырады, кеңес береді, бағыттайды	Жаңа білім беру, қиындықтармен жұмыс, қиындықтан шығу жолын іздестіру, құрылған жоспарды іске асыру	Өз сыныптастарымен жаңа білім игерудегі қиындықтарды игеріп, оның шешімін іздейді
	Презентациялар, онлайн платформалар, мультимедиялар, бейне материалдар, интербелсенді моделдер, әр жаңа жаттығу видео үзінділері	
Көмектеседі, кеңес береді,	Алғашқы түсінік қалыптастыру, барлық жаңа білімді өзіндік түсіну үшін қайталау	Сыныптастармен тапсырмаларды орындайды, тапсырманы орындау ретін айтып және оны жеке орындауға дайындық
	Интербелсенді видео, интербелсенді жаттығулар, презентациялар, цифрлық платформалар, моделдеу сервистері	
Түсіндіреді, тапсырманы таңдап жасауға береді	Жеке жұмыс, үлгіге қарап қайталап үйрену	Жеке түрде жаттығу орындайды, дұрыс орындауын бақылайды
	Интербелсенді жаттығулар, аудио және видео	
Кеңес береді, қайталайды	Қайталау	Осыған дейін игерген біліммен байланыстыру, қайталау
	Сауалнамалар, интербелсенді презентациялар	
Кеңес беру, бағалау және бағаны түсіндіру, мақсат және нәтижені бағалау, келесі сабақ мақсатын нақтылау	Рефлексия	Жаңа білімді бекітеді, өз сабақта алған әсерімен бөліседі
	Ойындар, тесттер, сұрақ-жауап, онлайн тақталар	

Қорытынды. Заманауи педагогикалық технологиялар, заман талаптарына сай ақпараттық – коммуникациялық технологиялар қолдану, интернет құралдарын қолдану көптеген міндеттерді шешуге мүмкіндік береді: оқыту үдерісінің сапасы мен тиімділігін арттырады, оқушылардың танымдық мүмкіндіктерін арттырады, қажетті ақпаратты іздестіруде уақыт үнемдеуге және көптеген ақпарат көздерін пайдалануға мүмкіндік береді, қарым-қатынас дағдысына әсер етеді, ақпараттық мәдениетін қалыптастырады, ақпаратты өңдеуде және түрлендіру дағдыларын дамытады, зерттеу жүргізуге дағдыларын қалыптастырады, болашақ ақпараттық сауатты тұлға қалыптастыруға әсер етеді, дене мәдениеті және спорт саласы бойынша тиімді жұмыстарды жүргізуге әсері зор.

Ақпараттық – коммуникациялық технологиялар және электронды құралдарды өз жұмысында қолданудың жиілігінің артуы, мұғалімдердің кәсіби шыңдалуына, шығармашылығын артты-

руға, іздену бағытының ұлғаюына әсер етеді. Дене мәдениеті және спорт сабақтарында электронды құралдарды тиімді қолдану басымдықтары зор, өйткені ол дене шынықтыру мен дене сауықтыру іс-әрекетін жақсартып, балалардың жеке спортқа деген қызығушылығын арттырып, мотивациясын тұрақтандырады.

Ол көптеген міндеттемелерді шешуге бағдарлайды, оның бірі салауатты өмір салтын ұстану саясаты. Сондай оқу үдерісінің сапасын арттыруға тікелей ақпараттық – коммуникациялық технологиялар мен электронды құралдардың әсері бар.

Дене мәдениеті және спорт сабағы негізгі көптеген теориялық білімді игеруді қажет етеді, осы орайда ақпараттық технологиялар ақпаратты беру тиімділігін, ұтымдылығын, жоспарлығын, уақыт үнемділігін арттырып, жалпы сабақ барысында тәжірибе аса назар бөлуге мүмкіндік тудырады. Бұл негізгі артықшылығының бірі деп анықтауға болады.

#### Әдебиеттер

- 1 ҚР білім беруді және ғылымды дамытудың 2020-2025 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасын бекіту туралы ҚР Үкіметінің 2019 жылғы 27 желтоқсандағы №988 қаулысы <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P1900000988>.
- 2 Типовая учебная программа по учебному предмету «Цифровая грамотность» для 1-4 классов уровня начального образования. Приложение 188-2 к приказу Министра образования и науки Республики Казахстан от 27 ноября 2020 года № 496.



- 3 Информация с сайта Умназия <https://umnazia.ru/blog/all-articles/deti-pokolenija-alfa-kak-ih-vozpityvat>.
- 4 Мангейм К. Очерки социологии знания: Проблема поколений – состоятельность – экон. амбиции / Карл Мангейм; [Пер. с англ. Е. Я. Додина]; Рос. акад. наук. Ин-т науч. информ. по обществ. наукам. – М.: ИНИОН РАН, 2000. – 162 с.; 20 см. – (Серия «Социология» / Центр гуманитар. науч.-информ. исслед. отд. культурологии); ISBN 5-248-01334-8.
- 5 Бесчасная А.А. Поколение Дельта: в поисках характеристик российского поколения настоящего-будущего // Журнал социологии и социальной антропологии. – 2020. – № 23(4): 7–39. <https://doi.org/10.31119/jssa.2020.23.4.1>.
- 6 Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения / И.Я. Лернер. – М.: Педагогика, 1981 [Электронный ресурс]. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=88126> (дата обращения: 16.02.2022).
- 7 Воробьева И.В., Залялиева О.В., Фалеева С.А. Информационное обеспечение подготовки студентов в области физической культуры / Воробьева И.В., Залялиева О.В., Фалеева С.А. – Казань: Казанский Федеральный Университет, 2014. – 25 с.
- 8 Калинин В.С. Компьютерные технологии в физкультуре и спорте / В. С. Калинин, А. С. Машичев. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 49 (339). – С. 552-554. – URL: <https://moluch.ru/archive/339/75922/> (дата обращения: 08.12.2022).
- 9 Яхшиева М.Ш. Современные информационные технологии в спортивной тренировке / М. Ш. Яхшиева, Ч. Б. Ахмадова, М. Ё. Зоирова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 11 (301). – С. 201-203. – URL: <https://moluch.ru/archive/301/68017/> (дата обращения: 08.12.2022).
- 10 Вафоев Б.Р. Использование мультимедийных средств в спортивной тренировке / Б. Р. Вафоев, А. Ю. Частоедова, М. Ш. Яхшиева. – Текст : непосредственный // Образование и воспитание. – 2018. – № 4 (19). – С. 75-77. – URL: <https://moluch.ru/th/4/archive/101/3560/> (дата обращения: 08.12.2022).
- 11 Лобанова М.А. Актуальность использования мобильных приложений для занятий физической культурой / М. А. Лобанова. – Текст: непосредственный // Исследования молодых ученых: материалы XXXI Междунар. науч. конф. – Казань: Молодой ученый, 2022. – С. 61-65. – URL: <https://moluch.ru/conf/stud/archive/416/16954/> (дата обращения: 08.12.2022).
- 12 Волков М.С., Волков М.С. Мультимедийные технологии в преподавании физической культуры // Международный студенческий научный вестник. – 2015. – № 5-3; URL: <https://eduherald.ru/ru/article/view?id=13751> (дата обращения: 08.12.2022).

#### References

- 1 QR bilim berudi zhane ғылымды damytudyn 2020-2025 zhyldarfa arnalfan memlekettik bardarlamasyn bekitu turaly QR Ykimetiniń 2019 zhylygy 27 zheltoksandary №988 qaulysy <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P1900000988>.
- 2 Tipovaya uchebnaya programma po uchebnomu predmetu «Cifrovaya gramotnost'» dlya 1-4 klassov urovnya nachal'nogo obrazovaniya. Prilozhenie 188-2 k prikazu Ministra obrazovaniya i nauki Respubliki Kazahstan ot 27 noyabrya 2020 goda № 496.
- 3 Informaciya s sajta Umnaziya <https://umnazia.ru/blog/all-articles/deti-pokolenija-alfa-kak-ih-vozpityvat>.
- 4 Mangejm K. Oчерki sociologii znaniya: Problema pokolenij - sostyazatel'nost' - ekon. ambicii / Karl Mangejm; [Per. s angl. E. YA. Dodina]; Ros. akad. nauk. In-t nauch. inform. po obshchestv. naukam. - M.: INION RAN, 2000. - 162 s.; 20 sm. - (Seriya «Sociologiya» / Centr gumanitar. nauch.-inform. issled. Otd. kul'turologii.); ISBN 5-248-01334-8.
- 5 Beschasnaya A.A. Pokolenie Del'ta: v poiskah karakteristik rossijskogo pokoleniya nastoyashchego-budushchego. ZHurnal sociologii i social'noj antropologii, 2020. - № 23(4): 7–39. <https://doi.org/10.31119/jssa.2020.23.4.1>.
- 6 Lerner I.YA. Didakticheskie osnovy metodov obucheniya / I. YA. Lerner. – Moskva: Pedagogika, 1981 [Elektronnyj resurs]. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=88126> (data obrashcheniya: 16.02.2022).
- 7 Vorob'eva I.V., Zalyal'eva O.V., Faleeva S.A. Informacionnoe obespechenie podgotovki studentov v oblasti fizicheskoy kul'tury / Vorob'eva I.V., Zalyal'eva O.V., Faleeva S.A.- Kazan', Kazanskij Federal'nyj Universitet, 2014, - 25 s.
- 8 Kalinin V.S. Komp'yuternye tekhnologii v fizkul'ture i sporte / V. S. Kalinin, A. S. Mashichev. — Tekst : neposredstvennyj // Molodoy uchenyj. — 2020. — № 49 (339). — S. 552-554. — URL: <https://moluch.ru/archive/339/75922/> (data obrashcheniya: 08.12.2022).
- 9 YAshshieva M.SH. Sovremennye informacionnye tekhnologii v sportivnoj trenirovke / M. SH. YAshshieva, CH. B. Ahmadova, M. YO. Zoirova. — Tekst : neposredstvennyj // Molodoy uchenyj. — 2020. — № 11 (301). — S. 201-203. — URL: <https://moluch.ru/archive/301/68017/> (data obrashcheniya: 08.12.2022).
- 10 Vafоеv B.R. Ispol'zovanie mul'timedijnyh sredstv v sportivnoj trenirovke / B. R. Vafоеv, A. YU. CHastoedova, M. SH. YAshshieva. — Tekst : neposredstvennyj // Obrazovanie i vospitanie. — 2018. — № 4 (19). — S. 75-77. — URL: <https://moluch.ru/th/4/archive/101/3560/> (data obrashcheniya: 08.12.2022).
- 11 Lobanova M.A. Aktual'nost' ispol'zovaniya mobil'nyh prilozhenij dlya zanyatij fizicheskoy kul'turoj / M. A. Lobanova. — Tekst: neposredstvennyj // Issledovaniya molodyh uchenyh: materialy XXXI Mezhdunar. nauch. konf.— Kazan': Molodoy uchenyj, 2022. — S. 61-65. — URL: <https://moluch.ru/conf/stud/archive/416/16954/> (data obrashcheniya: 08.12.2022).
- 12 Volkov M.S., Volkov M.S. Mul'timedijnye tekhnologii v prepodavanii fizicheskoy kul'tury // Mezhdunarodnyj studencheskij nauchnyj vestnik. – 2015. – № 5-3. ; URL: <https://eduherald.ru/ru/article/view?id=13751> (data obrashcheniya: 08.12.2022).

<p>Хат хабарға арналған автор (бірінші автор) Нарқұлова Бақтықұл Ақтайқызы - педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент, М.Әуезов атындағы Оңтүстік Қазақстан Университеті, Шымкент қ., Қазақстан, e-mail: mukhtar.yermekbayev@mail.ru</p>	<p>Автор для корреспонденции (первый автор) Нарқұлова Бақтықұл Ақтайқызы – кандидат педагогических наук, доцент, Южно-Казакстанский Университет им. М. Ауэзова, г. Шымкент, Казахстан, e-mail: mukhtar.yermekbayev@mail.ru</p>	<p>The Author for Correspondence (The First Author) Narkulova Baktykul – candidate of Pedagogical Sciences, Mukhtar Auezov South Kazakhstan University, Shymkent siti, Kazakhstan, e-mail: ukhtar.yermekbayev@mail.ru</p>
---	--	---