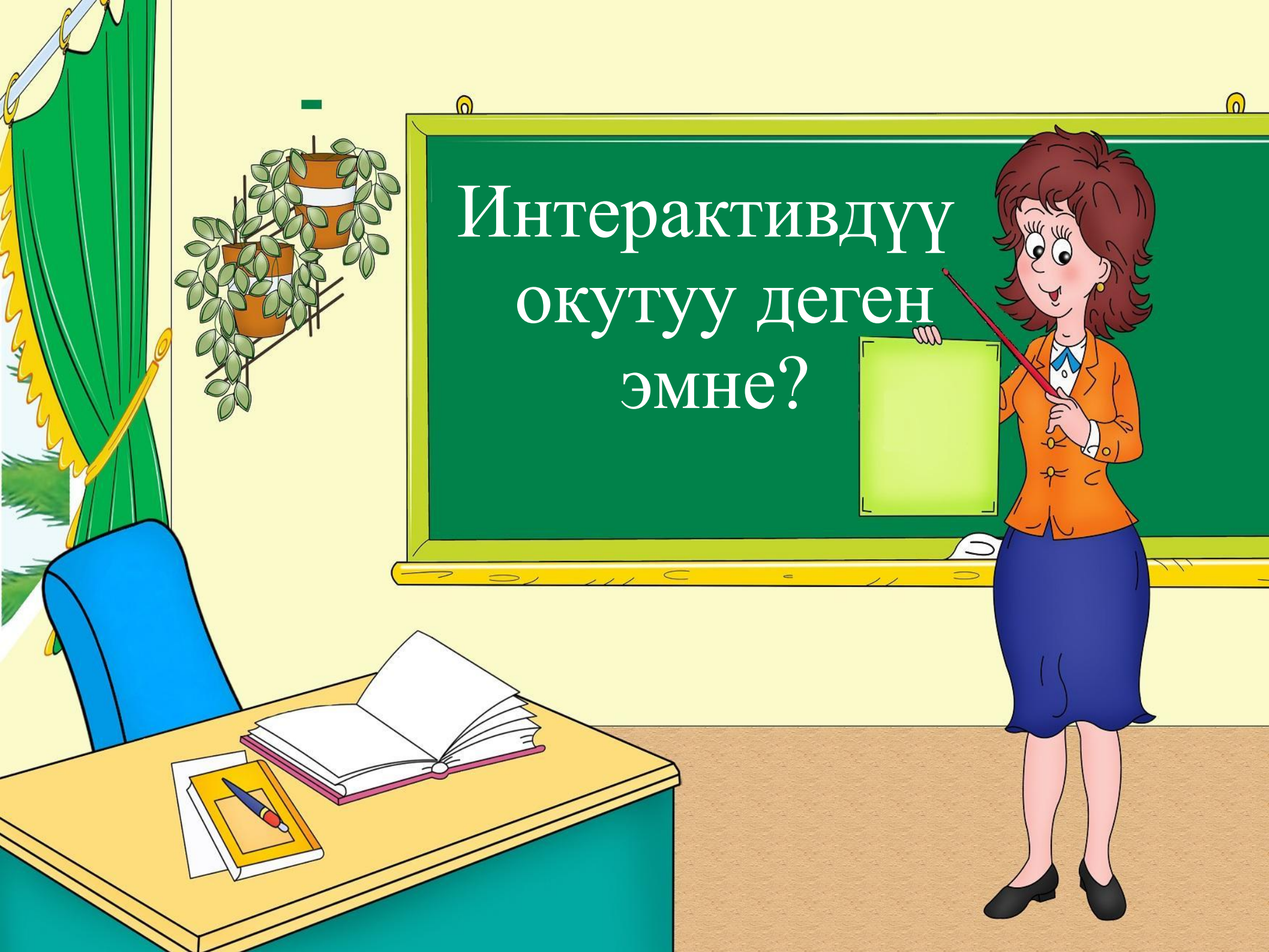



Интерактивдүү  
окутуу деген  
эмне?





**Окутуунун методу** (грекчеден μέθοδος —жол) –окуучу менен мугалимдин арасындагы өз ара аркеттенишүүнүн жыйынтыгында окутуунун мазмунунда каралган билим, билгичтик жана көндүмдөрдү калыптандыруучу процесс.



Пассивдүү окутуу



Активдүү окутуу



Интерактивдүү окутуу



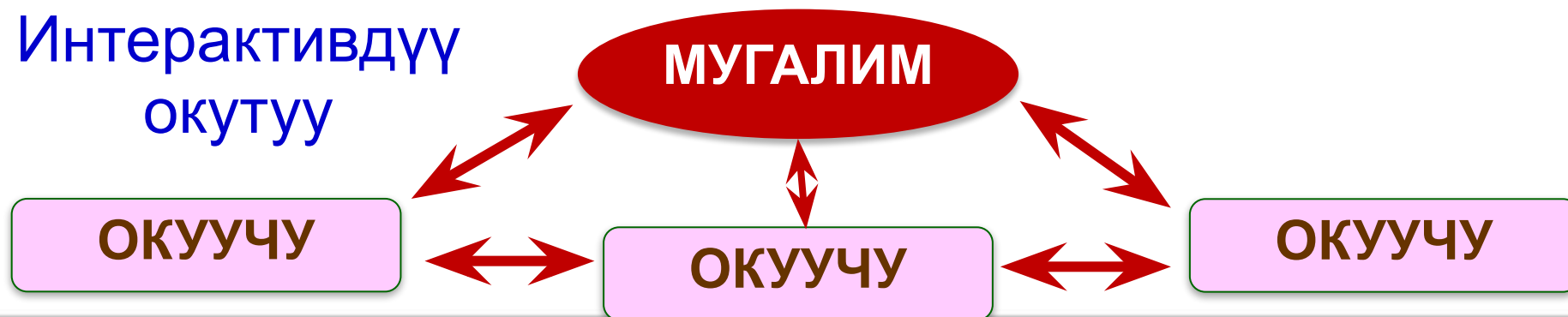
Пассивдүү  
окутуу



Активдүү  
окутуу



Интерактивдүү  
окутуу







**Пассивдүү  
окутуу**


Окуучулар менен мугалимдин өз ара аракеттенишүүсүндө ишке ашуучу окутуу.


**МУГ  
АЛИ**

Сабактын жүрүшүн башкаруучу жана таасир этүүчү болуп саналат.

**ОКУ  
УЧУ**

Мугалимдин жетектегенине баш ийген пассивдүү угуучу болуп саналат.





**Активдүү  
окутуу**

Окуучулар менен мугалимдердин өз ара аракеттенишүүсүндө ишке ашуучу окутуу.

**МУГ  
АЛИ  
М**

Активдүү катышуучу  
болуп саналат.

**ОКУ  
УЧУ**

Активдүү катышуучу  
болуп саналат.




# Интерактивдүү окутуу

Окуучулар менен мугалимдердин өз ара биргелешкен аракеттенишүүсүндө ишке ашуучу окутуу.

**МУГ  
АЛИ  
М**

**ОКУ  
УЧУ**

**ОКУ  
УЧУ**




«Интерактив" сөзү **interact** (**inter** – өз ара, **act** - аракеттенишүү) деген англис тилиндеги сөздөрдөн алынган.

**Интерактивдүү** деген өз ара аракеттенишүүнү же аңгемелешүүнү, кимдир бирөө менен диалог кылып жаткан режимди түшүндүрөт.

**Мисалы:** компьютер менен, адамдар менен .

**Интерактивдүү окутуу** – бул адегенде жүрүшүндө өз ара аракеттенишүү ишке аша тургандай диалогдук окутуу.







*Интерактивдүү окутуу бир эле учурда бир нече милдетти чечет:*

- Окуучулардын арасындагы эмоционалдык контакттын түзүлүшүнө жардам берип, коммуникативдик билгичтиктерин жана көндүмдөрүн өстүрөт;
- Окуучуларда биргелешкен ишмердүүлүктү ишке ашырууда ансыз мүмкүн эмес болгон зарыл болгон маалыматтар менен камсыз кылуу аркылуу маалыматтык милдетти чечет,
  - Жалпы окуу билгичтиктерин жана көндүмдөрүн өнүктүрөт; (анализ, синтез, максат коюу ж.б.)
- Команда менен иштөөгө, бири-биринин оюн уга билүүгө үйрөтүү аркылуу тарбиялык милдетти дагы чечет.



# Интерактивдүү окутуунун формалары

1. Чоң тегерек
2. Аквариум
3. Мээ чабуулу
4. Броун кыймылы
5. Проблемалык лекция
6. Проект ж.б.



# «Чоң тегерек»

«Чоң тегерек»-бул топтук өз ара аракеттенишүүнүн көбүрөөк кездешкен жөнөкөй формасы.

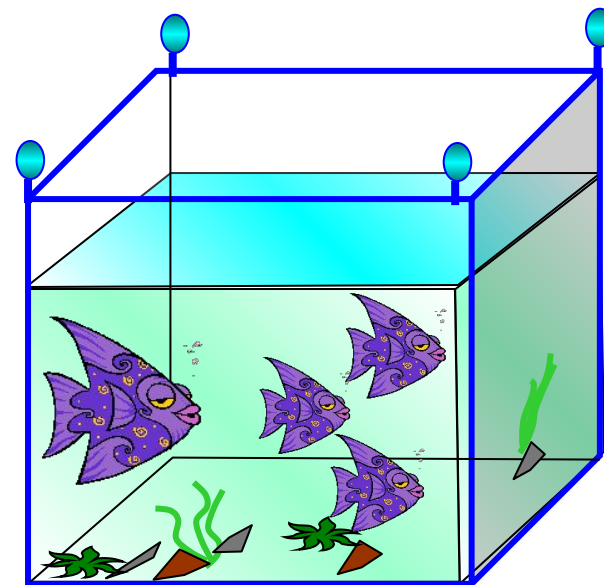
## Иштөөнүн этаптары

Топтор стулдарга чоң тегерек түзүп олтурушат. Мугалим проблеманы формулировкалайт.

Белгилүү убакыт ичинде (мисалы 10 минутта) ар бир окуучу индивидуалдык, өздөрүнүн барактарына проблеманы чечүү үчүн сунуштарды жазышат.

Тегерек боюнча ар бир окуучу өзүнүн сунушун окуйт, топтогулар унчукпай угушат (сын айтылбайт) жана ар бир пункту боюнча чыгарылышына кошуу керекпи же жокпу деген суроого добуш беришет жана доскага жыйынтыкталып жазылат.

**«Аквариум»** — окуучулардын алдына  
**«КОМЧУЛУКТУН АЛДЫНДА»**  
талкуулануучу проблеманы коюп,  
аларга ошол проблеманы талдоо сунуш  
кылынган диалогдун формасы. Мында  
окуучулардын ичинен чакан топко  
алдыга коюлган проблеманын үстүнөн  
диалог жүргүзүү сунуш кылынат, ал эми  
калган окуучулар көрүүчүнүн ролунда  
катышышат.



## **Аквариум**

Аквариум – бул 2-3 адам катышкан ролдук оюн, ал эми калган окуучулар байкоочунун 6 эксперттин же аналитиктин ролунда болушат жана кырдаалды анализдеп, көз салышат.



**1. Жаңы идеяларды жаратуучу  
ыкмалар**

**а) акыл чабуулу  
(жеке, түгөйлөшкөн, группалык,  
кыскача а, б, в деп дагы  
атайбыз).**

**б) эркин жазуу**








## **2. Бири-бирин окутуу ыкмасы**

**Бул усулдар окуучулардын чакан топторго бөлүнүп иштөөсү аркылуу ишке ашырылат.**

- а) чакан топтордо иштөө**
  - б) “ мозаика ” бири-бирин окутуу**
  - в) кезектешип бири-бирин окутуу**
  - г) жалпы бирин-бири окутуу**
  - д) ийрек (зигзаг)**
  - е) чаташкан логикалык чынжырлар**
  - ж) ротация усулу**
- 



## Ротация усулу

Окуучулар бир нече чакан топторго бөлүнүшөт. (2-3мүн)

Ар-бир топко тема, суроо же тапшырма жазылган ватман жана маркерлер таратылып тапшырма түшүндүрүлөт. (2-3мүнөт, ватман экиге бөлүнөт)

Ар-бир топ өз ара кеңешип суроолорго бир нече жооп жазышат. (2-3мүн)

Берилген убакыт бүткөндө, мугалим “Ротация” деген команда берип, окуучулар өз ватмандарын сааттын жебесинин багыты боюнча өзүнөн кийинки топко жиберешет. Алар дагы өз билгендерин кошумчалап кийинки топко которушат. (2-3мүн)


Ошентип ар-бир топтун ватмандары өздөрүнө кайтып келгиче иш улана берет. (бири-бирин кайталабашы керек)

Ватмандарын алып башка топтогулардын жазган маалыматтары менен таанышып чыгышат. Ар-бир топ кезеги менен доскага чыгып аларды окуп беришет.(эгерде зарыл болсо ушуну менен токтотсо болот)

Андан кийин өтүлгөн тема боюнча текст таратылат же китептен берилет. Окуучулар аны окуп чыгышат.

Ватмандын экинчи бөлүгү таратылып ага окуганда дагы кошумча маалыматтар пайда болсо кыскача жазышат. (4-5мүн)

Убакыт бүткөндө аны мурдагы илген ватмандын жанына илип экөөнү салыштыра окуп беришет. (2-3мүн)





### **3. Талкуулап, пикир алышуу усулдары**

**а) дискуссия**

**б) кайчылаш дискуссия**

**е) сүрөт менен иштөө**

**в) дебат (саясий, парламенттик ж. б. дебаттар)**

**ж) позицияңды ээле**

**г) класста жалпы талкулоо**

**з) ПОПС      и) ПСМТ      к) РАФТ**

**д) биргелешип издөө (дискуссиянын бир түрү)**





## ПСМТ усулу

ПСМТ (Позиция-себеп-мисал-тыянак) усулун колдонуу балдардын талкууга катышы билүүсүн өнүктүрүү үчүн эң мыкты ыкма болушу мүмкүн. Мындай ыкма балдардын инсандарга эмес, идеяларга көңүл бургандай кылып өз пикирлерин айтышына багыт берет.

Пикирлерин айтып жатканда балдардан төмөндөгүдөй ырааттуулукту сактоону өтүнүз. Бул үчүн жөнөкөй бир мисал келтирели:

### 1.Позиция

Окуучу өз позициясын билдирет: “Чылым чеккенге тыюу салуу керек дегенге мен макулмун”

### 2.Себеп


Окуучу эмне үчүн башкача эмес, дал ушундай пикирде экендигинин себебин айтат: “Чылым чегүүдөн өпкө рак оорусуна чалдыгат”

### 3.Мисал

Окуучу мисал келтирет: “ Төлөмүш байкем былтыр өпкө рагынан каза болду”

### 4.Тыянак

Окуучу өз аргументтерин жалпылаштырат: “Мына ушул себептен мен элибиздин ден-соолугу чың болушу үчүн мен чылым чеккенге тыюу салуу керек деп ойлойм».






## 4. Өтүлгөн темаларды кайталоо усулдары


- а) карусель
- б) троян аты (тарыхтан)
- в) коллективде иштөө
- г) кубиктеги суроолор
- д) суроолор дарагы (башка учурда дагы пайдаланылат)
- е) ачык суроо




**Б.Блумдун  
таксономиясы**


**Ой жүгүртүүнүн  
жөндөмдөрү**

- 1. Билим**
  - 2. Түшүнүү**
  - 3. Колдонуу**
  - 4. Талдоо (анализ)**
  - 5. Синтез**
  - 6. Баалоо**
- 



**5. Идеяларды графика түрүндө чагылдыруу усулдары**

- а) кластер (кластер суроолору менен, кластер табышмак)**
  - б) концептуалдык карта**
  - г) жүзүм шиңгили**
  - в) блокторго бөлүштүрүү**
  - д) аныктоо шкаласы**
  - е) долбоор түзүү**
- 



**6. Окуучулардын ой-жүгүртүүсүн,  
сынчыл ойломун өнүктүрүүчү усулдар**  
Негизинен окуучулар менен жүргүзгөн ар  
бир иш аракет алардын сынчыл ойломун  
өнүктүрүүсү керек

а) синквейн

б) даймонд

в) инсерт

г) билем, билгим келет, билдим. (ББКБ).


д) сүрөт менен иштөө







## 8. Суроо бере билүү усулдары

- а) Концептуалдык суроолор
  - е) сүрөмөлөөчү суроолор
  - б) фактологиялык суроолор
  - ж) Блумдун тажыгүлү
  - в) оор жана жеңил суроолор
  - г) аналитикалык суроолор
  - д) 6W ыкмасы
- 



## 9. Салыштыруу усулдары

- а) Венндин диаграммасы
- б) рангалоо
- в) Т системасы



**10. Берилген тапшырмага  
ролдоштуруп ойноо, тууроо  
аркылуу жооп берүү усулдары**

**а) ролдук оюн**

**б) иммитация**


**(тууроо, окшоштуруу)**

**в) окуу жана окуганды эки**

**экиден бөлүп жыйынтык**

**чыгаруу**





**Компетенция жана компетенттүүлүктүн бир нече аныктамалары бар. Төмөндө алардын жөнөкөйлөтүлгөн түрү сунушталды:**

<b>Компетенция</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Билим, сыйлагыч, көндүм жана практикалык ишмердүүлүктүн жыйындысы.</li><li>• Адам ээ болгон ишмердүүлүктүн жыйындысы</li></ul>
<b>Компетенттүүлүк</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ал ишмердүүлүктүн жыйындысын колдоно билүү жөндөмдүүлүгү.</li><li>• Кесиптик чөйрөдөгү ар кандай кырдаалдарда көрсөтүлгөн комплексти колдоно билүү жөндөмдүүлүгү.</li></ul>
<b>Озоктуу компетенттүүлүк (ключевая компетентность)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Окуучулардын өздөрү үчүн актуалдуу деп эсептелген маселелерди өз алдынча чечүү жөндөмдүүлүгү .</li></ul>





## 1-тема. Мен Адаммын

**Өтүү мөөнтү;**

**Сабактын тиби:** Жаңы билимди окуп үйрөнүү,

**Сабактын методу:** Эки бөлүктүү күндөлүк

**Сабактын жабдылышы :** Окуу китеби дептер, таблица ж.б.

**Негизги компетенттүүлүктөр: (Жогоруда предметтик стандарттан үзүндүнү караңыз)**

1.Маалыматтык

2. Социалдык- коммуникативдик

3. Өз алдынча уюштуруу жана маселелерди чечүү

**Предметтик компетенттүүлүктөр:**

1.Жарандык- укуктук

2. Коомдук-саясий, экономикалык

3.Социалдык-коммуникативдик



## Сабактын максаттары:

1	<b>Билим берүүчүлүк</b>	“Адам деген ким, ал адам деген атка канткенде татыктуу болот?” деген суроого жооп беришет. Улуу ойчулдардын “Адам болуу” жөнүндө айткан ойлору тууралуу билишет.
2	<b>Өнүктүрүүчүлүк</b>	Өз алдынча текст менен иштөө жана талкуулоо көндүмдөрүн өнүктүрөт
3	<b>Тарбиялык</b>	Өз алдынча ой жүгүртүү жөндөмдөрүн калыптандырышат.



**«Математика сабагына колдонулган  
дидактикалык оюндар »**

**«Оюн - бул баланын руханий дүйнөсүнө курчап турган дүйнө жөнүндө жашоону берген идеялардын жана түшүнүктөрдүн агымы. Оюн - бул изденүүнүн жана кызыгуунун учкунун тутандырган учкун. »**


**(В.А. Сухомлинский).**





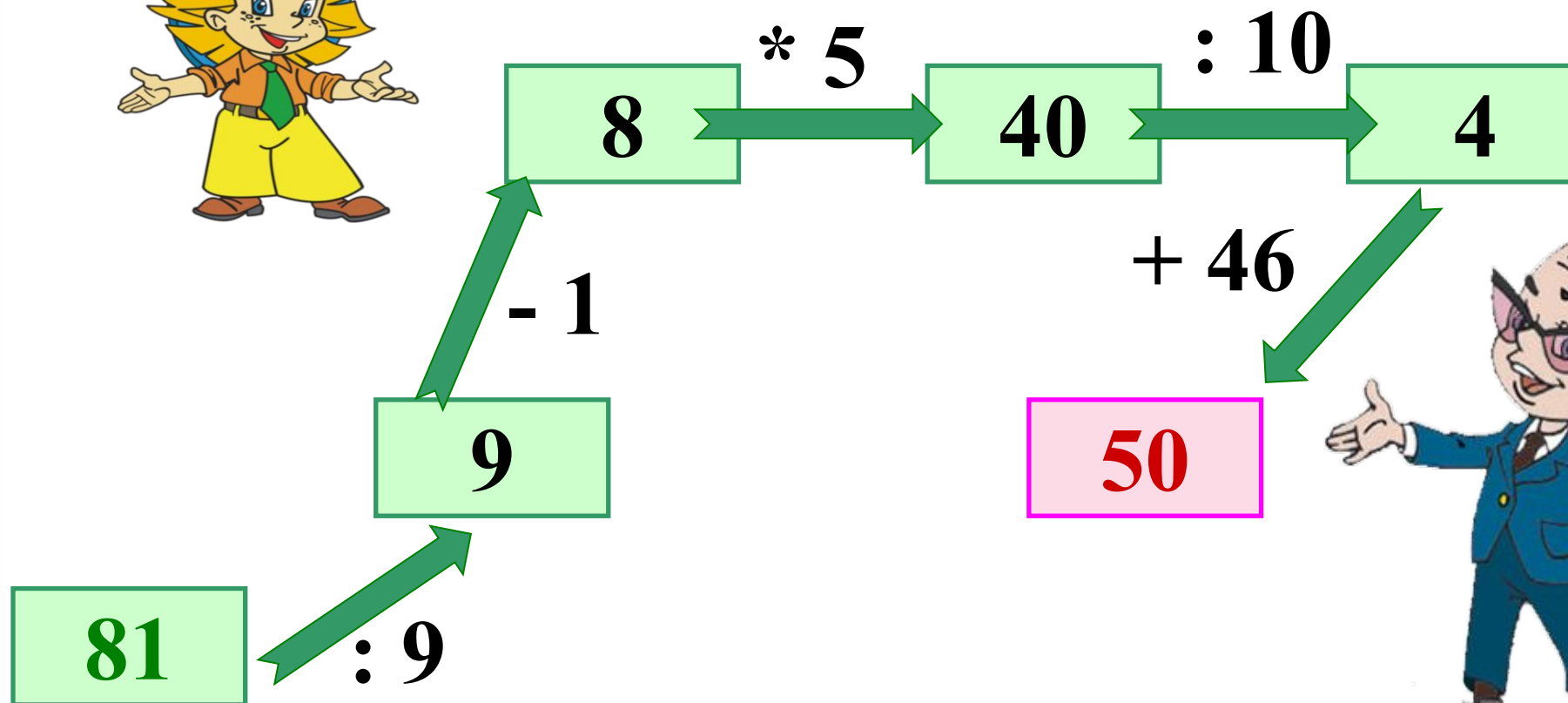
## Дидактикалык оюн:

Дидактикалык оюндар - бул окуу ишмердүүлүгүнүн формаларынын бири. Оюндун техникасын сабактын каалаган этабында, оюндун темасына, максатына жана мүнөзүнө жараша койсо болот. Дидактикалык оюндардын табышмактуу аталыштары балдардын көңүлүн мобилизациялоого, сабакта оң эмоцияларды жаратууга жардам берет.

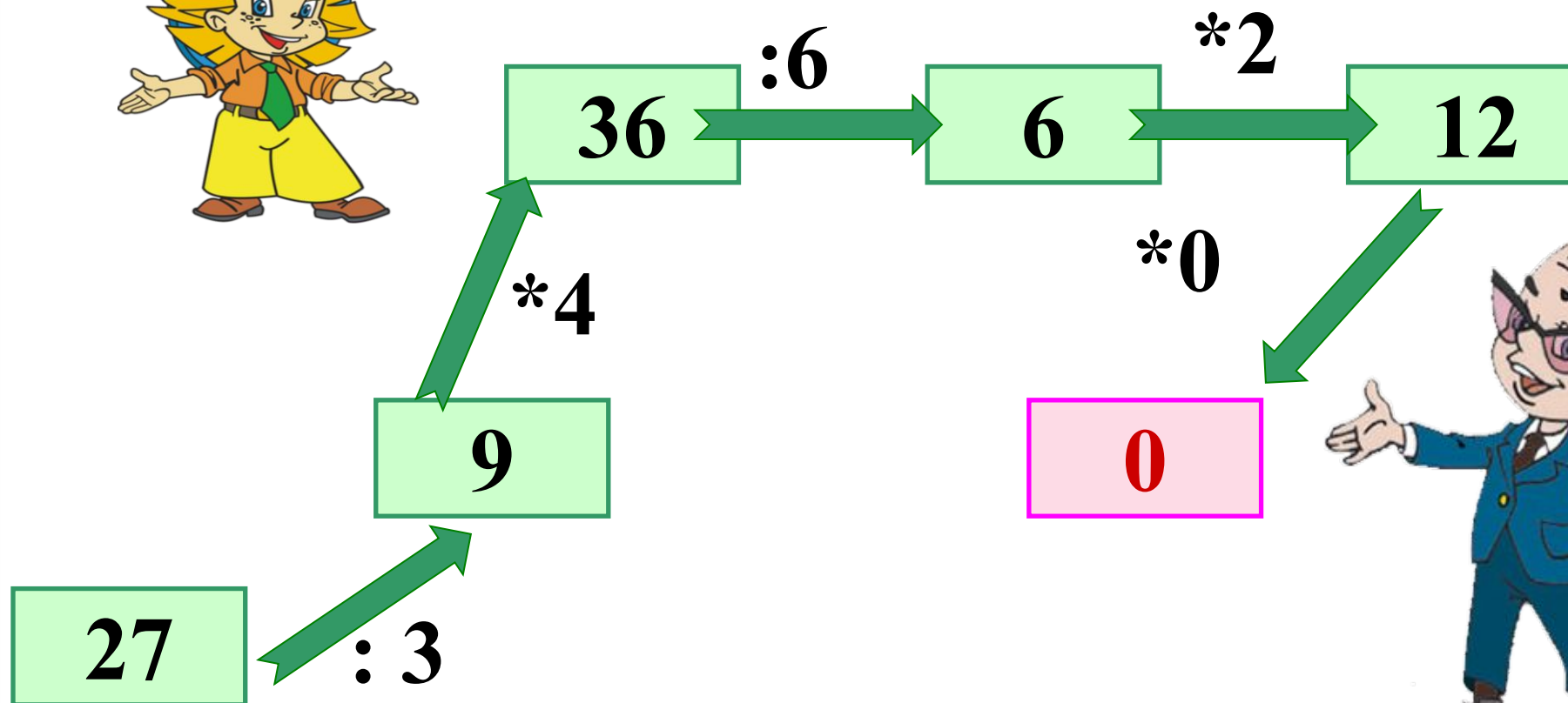




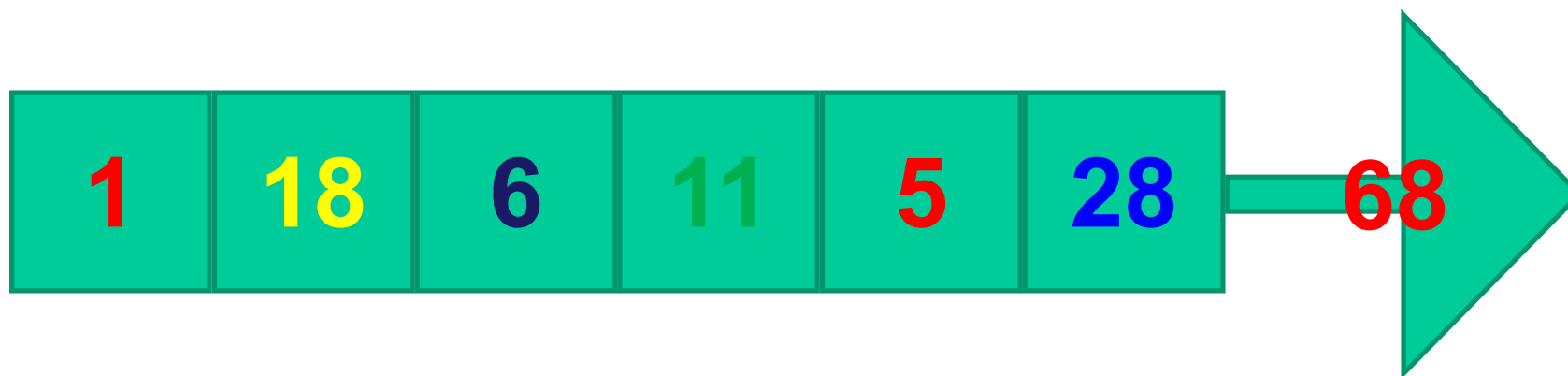
«Ким шамдагай?»



# «Ким шамдагай?»



# Жебе



# Сөз кура

35+46 (C)

94-15 (E)

74-28 (B)

80-35 (Ә)

27+29 (E)

43+23 (P)

73+9 (T)





# Жаңы конуш





# Ыр менен берилген маселелер

Чоң энебиз бышырды

Даамдуу соонун куймакты.

27 куймакты баарыбызга бегенде,

3 төн жедик куймакты

Жигиттерден ким жооп берет

Ошондо чоң эненин канча небереси болот?



 $11 \times 6$

$4 \times 8$

$9 \times 3$

$80 \times 9$

$6 \times 5$

*Балдар  
кыздар*

$4 \times 9$

$3 \times 6$

$7 \times 3$

$7 \times 7$

$5 \times 9$

$8 \times 6$

$6 \times 6$



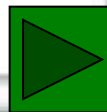
# Математикалык баскетбол

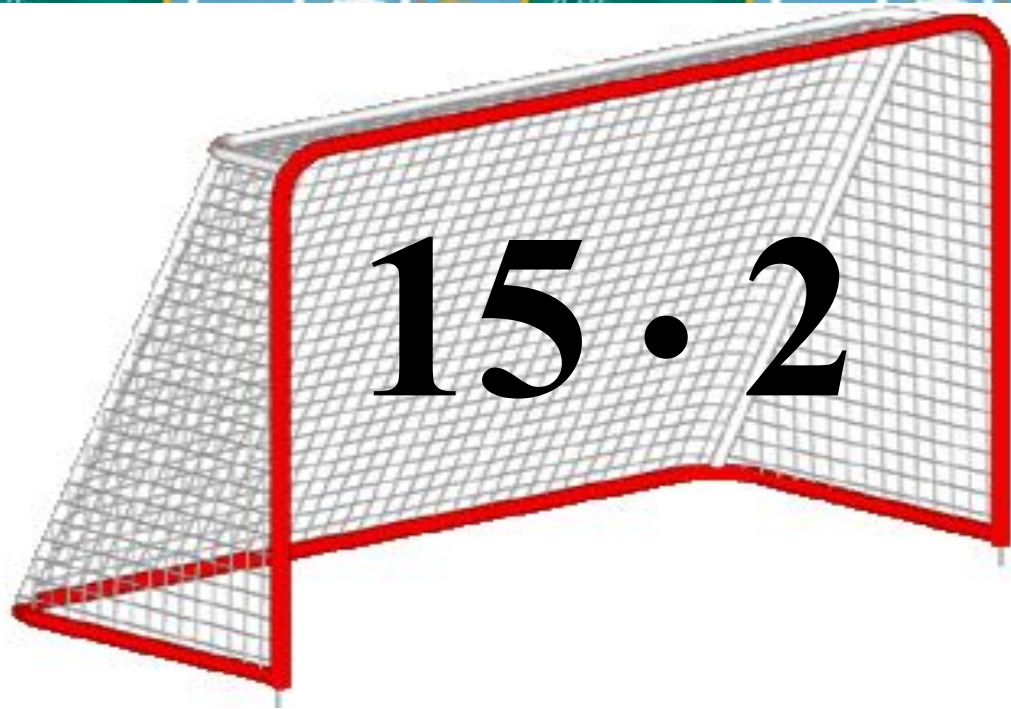




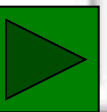
44 : 11

МЯЧЮ!





**МАМО!**





# Мышықтың тамағы



$$12 * 3$$



$$32 * 2$$



$$21 * 4$$



$$11 * 6$$



64



84

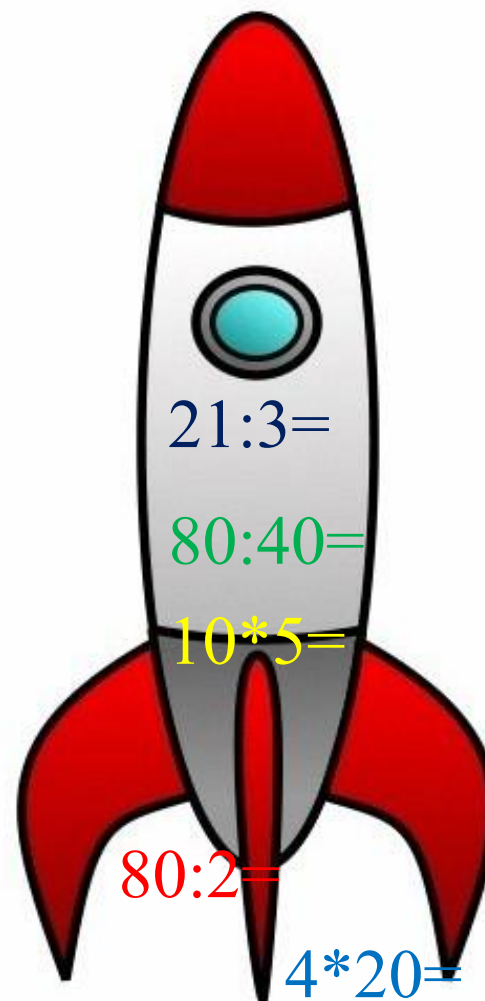
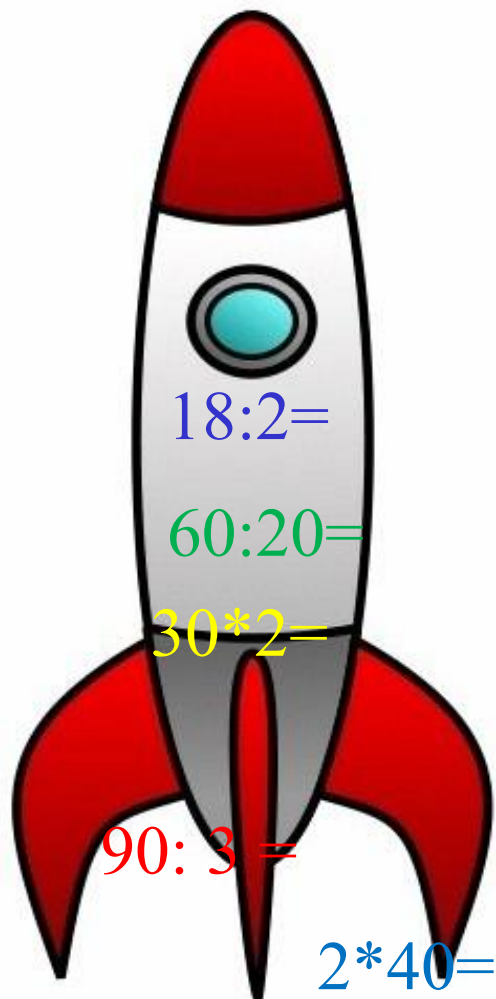


36

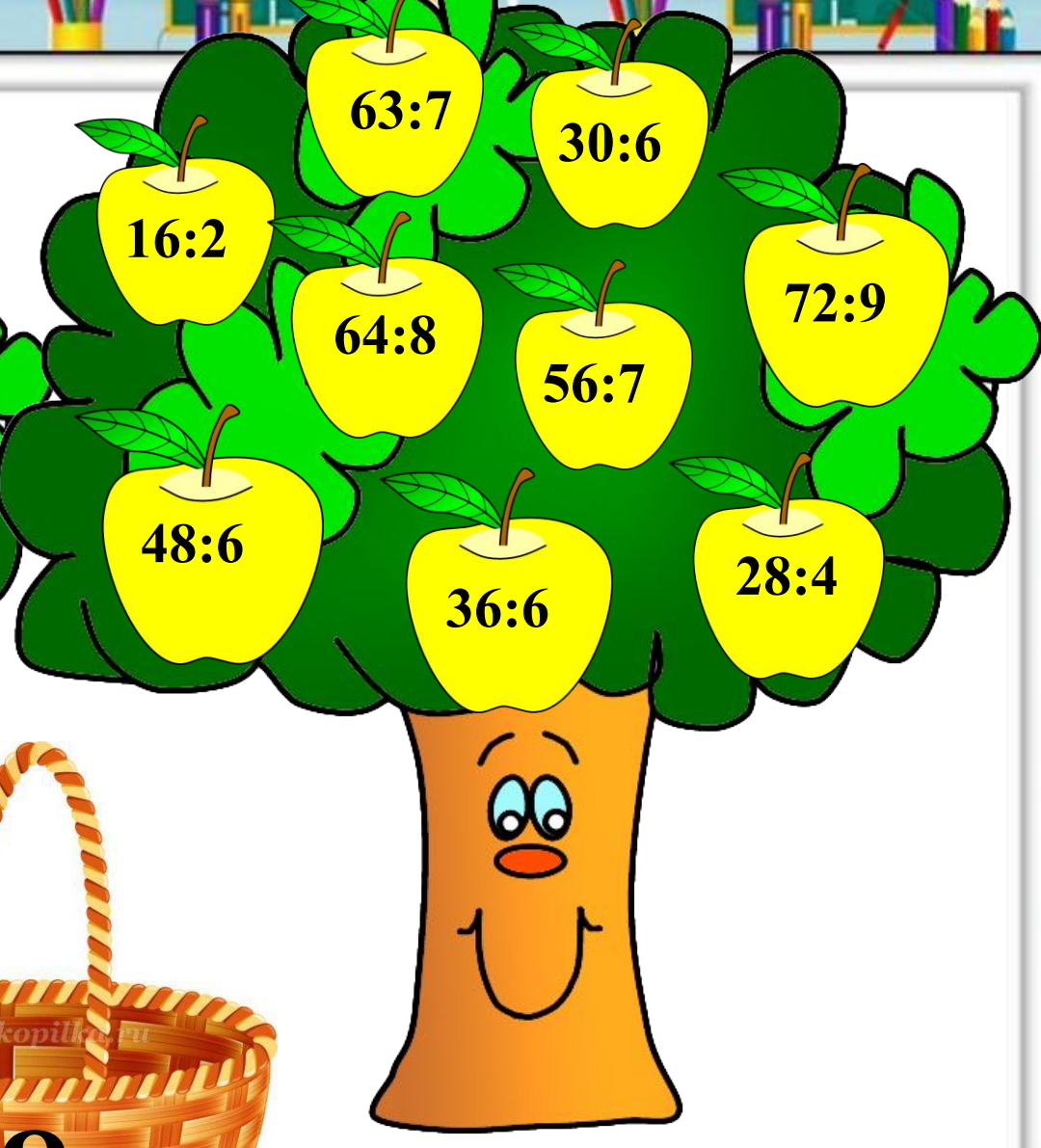
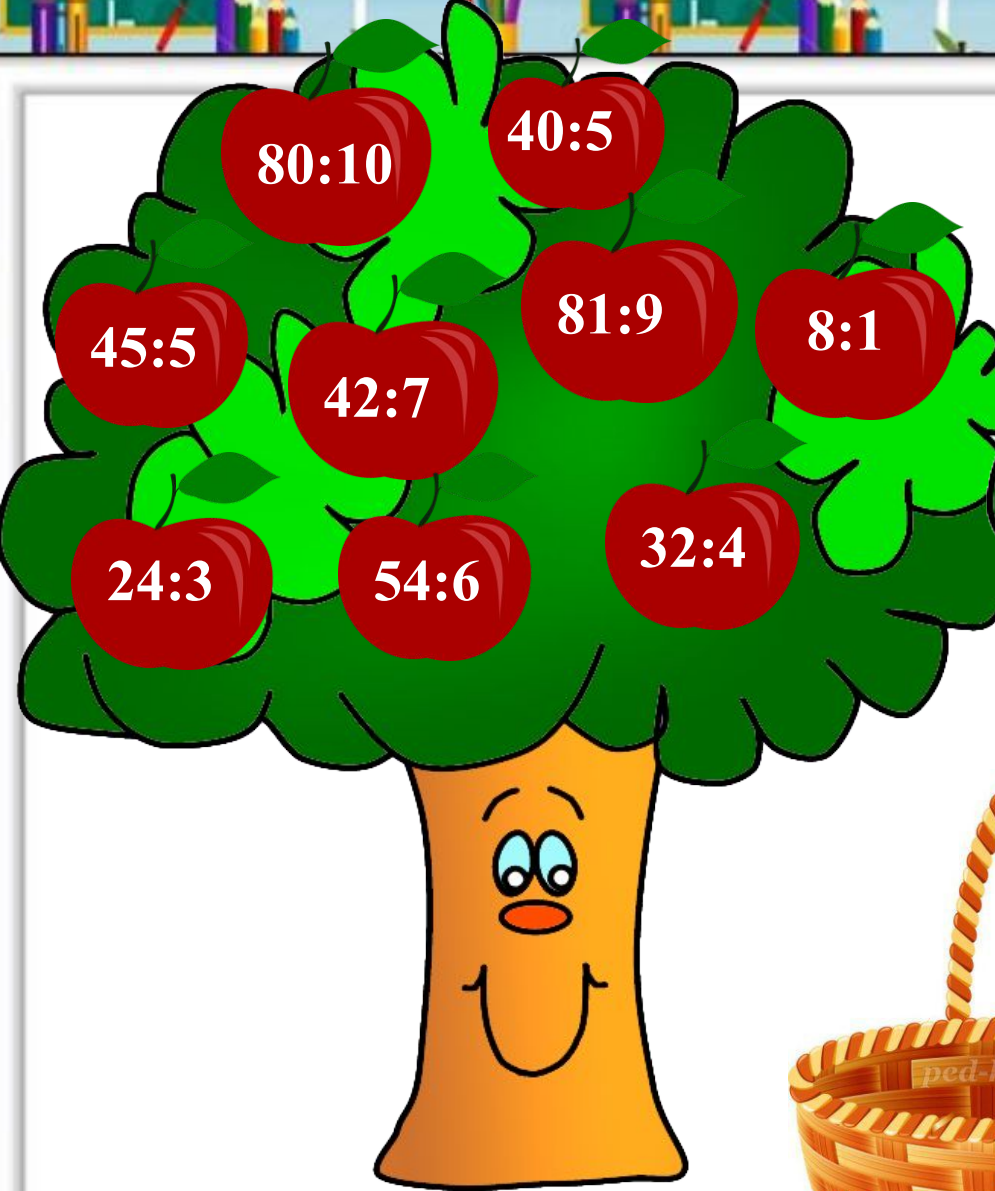


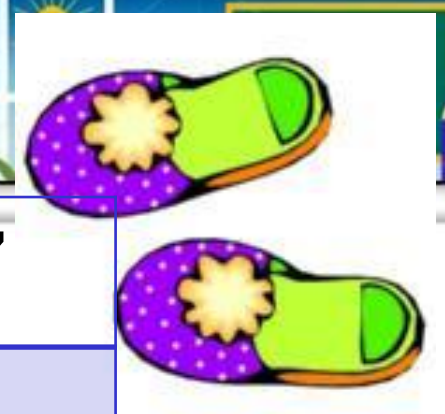
66

# Ким космоско биринчи жетет?









7	9
63	

8	6
48	

7	7
49	

6	9
54	

5	9
45	

9	9
81	

5	8
40	

Ever New®



7	6
42	

9	8
72	

4	9
36	

Түгөйүн тап

# Бийикке секирүү

$$4 + 4 + 4 + 4 = 10$$



$$4 + 4 + 4 + 4 = 9$$



$$4 + 4 + 4 + 4 = 8$$



$$4 + 4 + 4 + 4 = 7$$



$$4 + 4 + 4 + 4 = 6$$





# Бийикке секирүү

$$(4 \ 4 - 4) : 4 = 10$$



$$4 : 4 + 4 + 4 = 9$$



$$4 + 4 - 4 + 4 = 8$$



$$4 + 4 - 4 : 4 = 7$$



$$(4 + 4) : 4 + 4 = 6$$

