

ҒТАХР 14.35.09

**ӘДЕБИ ШЫҒАРМАЛАРДЫ  
ОҚЫТУДА ИНТЕРАКТИВТІ ӘДІСТЕРДІ ПАЙДАЛАНУ  
(С. ЖҮНІСОВТІҢ «МҮГЕДЕК» ӘНГІМЕСІ НЕГІЗІНДЕ)**

**Т.Е. Игенбай<sup>1</sup>, Г.С. Балтабаева<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> «6D011700 – Қазақ тілі мен әдебиеті» мамандығының 2 курс PhD докторанты  
<sup>2</sup> филол.ғ.д., профессор м.а.

<sup>1,2</sup> Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университеті,  
Қазақстан, Алматы, email: [togi\\_85@mail.ru](mailto:togi_85@mail.ru)

Мақала мақсаты - білім беру үрдісінде ақпараттық технологияларды пайдалану арқылы дамыта оқыту, дара тұлғаны бағыттап оқыту мақсаттарын жүзеге асыра отырып, оқу тәрбие үрдісінің барлық деңгейлерінің тиімділігі мен сапасын жоғарылатуды көздейді. Интерактивті оқыту технологиясында қолданатын оқыту процесінің құрылымындағы кезеңдерді бөліп көрсету. Интерактивті әдістер студент тұлғасы дамуына, қабілетінің артуына айтарлықтай ықпал жасайды және қазіргі кезде білім беру жүйесінің дамуындағы негізгі бағыт болып табылатындығын ашып көрсету. Сонымен қатар мақалада С. Жүнісовтің әңгімелерін оқытуда студенттердің шығармаға деген қызығушылықтарын арттыру және өзіндік ізденістерін жоғарылату мақсатында жаңа технологияларды бірнеше кезеңдерге бөліп қолдануға болатындығы көрсетілген. Осыған байланысты оқу проблемасы ретінде С. Жүнісовтің әңгімелерін меңгере отырып, ақын идеясын ашу, үзінді арқылы негізгі кейіпкерлердің образдық ерекшеліктерін, сюжеттік желісі мен идеялық мазмұнын ашуға интерактивті әдістердің тиімділігін атап көрсету.

*Түйін сөздер: интерактивті әдістер, оқу технологиясы, оқу үрдісі, студент, даму, тәрбие, әңгіме*

**Кіріспе**

Қазіргі өскелең өмір талаптарына сай жастарға білім және тәрбие беру, оларды жан-жақты дамыту – қоғам алдында тұрған басты міндеттердің бірі. Қай халықтың, қай ұлттың болсын асқақтап өсуіне, рухани әрі мәдени дамуына басты ықпал жасайтын тірегі де, түп қазығы да – мектеп болса, сезімнің күші, рухтылық, батырлық, мейірімділік, қамқорлық, кешірім секілді адам жанына ең қажетті құндылықтарды бойына сіңдіріп, қалыптастыратын – жоғарғы оқу орны. Жоғарғы оқу орындарының білім деңгейін көтеру және онда интерактивті құралдарды пайдалану арқылы оқу- тәрбие процесін тиісті деңгейге көтеру, оқытушылардың, басшылардың, педагогикалық ұжымның жүйелі басшылыққа алған бағыты деп есептейміз. Интерактивті құралдарды қолдану негізінде жоғарғы мектепте әдеби шығармаларды оқыту сапасын арттырып, білім беру саласындағы ақпараттандыруды жүйелі түрде іске асыру болып табылады.

Заманымызға сай қазіргі қоғамды ақпараттандыруда педагогтардың біліктілігін ақпараттық-коммуникациялық технологияны қолдану саласы бойынша көтеру негізгі міндеттерінің біріне айналды. Қазақстан Республикасының Білім туралы заңында: «Білім беру жүйесінің басты міндеттерінің бірі – білім беру бағдарламаларын меңгеру үшін жағдайлар жасау керек» деп көрсетілген. Солардың бірі білім беруді ақпараттандыру барысында дидактикалық және оқыту құралы болып - компьютер саналады. Сондықтан кез – келген білім беру саласында мультимедиалық электрондық оқыту құралдары барлық пәндерді оқытуда пайдаланылады.

XXI ғасыр – бұл ақпараттық қоғам дәуірі, технологиялық мәдениет дәуірі, айналадағы дүниеге, адамның денсаулығына, кәсіби мәдениеттілігіне мұқият қарайтын дәуір.

Білім беру үрдісін ақпараттандыру – жаңа ақпараттық технологияларды пайдалану арқылы дамыта оқыту, дара тұлғаны бағыттап оқыту мақсаттарын жүзеге асыра отырып, оқу – тәрбие үрдісінің барлық деңгейлерінің тиімділігі мен сапасын жоғарылатуды көздейді.

Ақпараттық қоғамның негізгі талабы – студенттерге ақпараттық білім негіздерін беру, логикалық – құрылымдық ойлау қабілеттерін дамыту, ақпараттық технологияны өзіндік даму мен оны іске асыру құралы ретінде пайдалану дағдыларын қалыптастырып, ақпараттық қоғамға бейімдеу.

Олай болса, ақпараттық бірліктердің білімге айналуы – әлемнің жүйелік – ақпараттық бейнесін студенттердің шығармашылық қабілеттері мен құндылық бағдарларын дамыту арқылы

калыптастыруды көздейтін, адамның дүниетанымының құрамдас бөлігі болып табылатын интеллектуалды дамуды қалыптастырудың бір жолы.

Осыған орай әдеби шығармаларды оқытуда жаңа технологияларды пайдалану арқылы болашақта біліммен жан – жақты қаруланған мамандарды даярлау арнайы пәндер оқытушысының басты бағыты болып отыр.

С. Жүнісовтің әңгімелерін оқытуда студенттердің шығармаға деген қызығушылықтарын арттыру және өзіндік ізденістерін жоғарылату мақсатында жаңа технологияны бірнеше кезеңдерге бөліп қолдануға болады.

I кезең: оқып-үйрену;

II кезең: меңгеру;

III кезең: өмірге ендіру;

IV кезең: дамыту.

Интерактивтік оқыту технологиясы (ИОТ) деп - нәтижесінде, оқу әрекеті барысында олардың өзара мотивациялық, интеллектуалдық, эмоционалдық және басқа да жақтарынан жетістіктерге жетуді сезіну ситуациясын тудыра алатын, студенттерге педагогикалық әсерлі танымдық қарым-қатынас құруға кепілдік беретін, оқытушы мен білім алушыларының іс әрекетін оқу ойындары түрінде ұйымдастыру тәсілдерін айтамыз [1].

Интерактивті оқыту технологиясында қолданатын оқыту процесінің құрылымында мына кезеңдерді бөліп көрсетуге болады:

**1. Бағыттау.** Ойынға қатысушылар мен эксперттерді дайындау кезеңі. Оқытушы жұмыс тәртібін ұсынады, студенттермен бірге сабақтың басты мақсаты мен тапсырмаларын жасап, оқу проблемасын құрастырады. Осы кезеңде Сәкен Жүнісов туралы деректі фильм көрсетіледі, жазушының өмірі мен шығармашылығы жазылған үлестірмелер таратылып беріледі. «Ойлан, жұптас, пікірлес» тәсілі: топта әрбір оқушы ойланып, екіден жұптасып, топпен пікірлесіп, ақынның өмірі мен шығармашылығы туралы айтады. Содан кейін С. Жүнісовтің әңгімелерін оқудағы басты мақсаттарды анықтайды. Мысалы, «Мүгедек» әңгімесін оқуда мынадай мақсаттар қоюға болады:

- Шығармалардың мазмұнын меңгере отырып, өзіндік тұжырым жасауға, жалпы болжам жасап, ой қорыта білуге үйрену.

Қазақы тәрбиеміздегі ұяндық - әсіресе, қыз баласына жарасар лайық қылық. Жігітте басы қалған адам болмайын деп, кейде көп кібіртіктеп ашылып, сөйлеуде мән-жайды ұғындыра алмай жатудың өзі - біздің табиғатымызға, менталитетімізге таңсық жәйт. Хикметтің Ғалия мен Абзал арасындағы жақындықты білетінін білсе де, ол жайында Ғалия ашылып ешнәрсе айта алмады. Хикмет те оны білуге аса құмарлық танытпай, тек өткен күндер естелігіне бір шолу жасап ұзақ әңгімелесті. Әңгіме диалогтан басталып, монолог аралас жалғасын табады. Автор әңгімедегі әр кейіпкердің қозғалысын, сөйлеуіндегі іс-әрекеттерін, дене мүшесінің іс-қимылымен қалт жібермей баяндап жеткізеді. Яғни, бевербалдық ишараттарды орынды қолдана білген.

Осыған байланысты оқу проблемасы ретінде С. Жүнісовтің әңгімелерін меңгере отырып, ақын идеясын ашу, үзінді арқылы негізгі кейіпкерлердің образдық ерекшеліктерін, сюжеттік желісі мен идеялық мазмұнын ашу деп те алуға болады.

**Әңгімені меңгерту. Топпен жұмыс.** Бірнеше топқа бөліп, үзінділер беріледі, әр бөлімге тақырып қойып, жоспар құрады. Түсінгендерін постерге түсіреді. Қорғайды.

**Жұптық жұмыс.** Жазушы қолданған үздік эпитет, теңеу, метафораларды теріп жазу. Үзіндідегі сыншылық өнер, той жаршысының өнері сияқты қазақтың ұлттық өнерінің әрбірін жекелей сипаттап жазады.

Соғыс кезеңінің ауыр зардабын әсерлі жеткізген «Мүгедек» әңгімесі – сезімнің күші, рухтылық, батырлық, мейірімділік, қамқорлық, кешірім секілді адам жанына ең қажетті сезім күшінің бірі екендігін танытқан шығарма. Шығарманың атауы «Мүгедек», дегенмен, бұл атау тура мағынадағы мүгедекті меңзегендей болғанымен, шығарма соңындағы адамдықтан аттаған, өз ісіне өкінген, бір кездері жақындары болып, енді олардан тірідей айырылған адамның ішкі өкінішінен өзінің қаректімен мүгедек деп өзін-өзі мойындауы... Әрине, мүгедектік тура мағыналықты да танытып отыр. Шығарма соғыс кезіндегі адамдар тағдырынан хабар береді. Соғыс – кімнің болмасын жанына ауыр жара салған азапты жылдар. Майданға аттанған боздақтар мен ерлердің бірі тірі, бірі ауыр жарақатпен, сал, мүгедек күйінде оралғанына шүкірлік етуінен басқа амал жоқ,

себебі өлі-тірі екені белгісіз талай азаматтарымыз майдан даласында қалып қойды. Ал туыстары қаралы хабарды естігеннен басқа еш мәлімет ала алмады.

«Үстіне погонсыз офицерлік су жаңа шинель киген сұңғақ бойлы адам қызыл кірпіштен салынған тұрғын үйдің басқышымен жоғары көтерілді. Сыртындағы кенебі көнетоз тартып жырттыла бастаған, биік есіктің алдына тоқтады да, ол аздан соң баяу ғана есік қақты. Іле:

- Бұл кім?- деді іштен әйел даусы.

- Мен ғой, ашыңыз.

- Ғалия амансың ба?- деп, әлгі адам қолын ұсынғанда барып, -Хикмет!.. Хикметпісің! – деп, құшағын жая мойнына асылды. –Ия, қашан келдің, біржола ма? Шешін.

- Мен келгелі... бір жұмадай болды,- деді Хикмет салқын ғана. Келгелі бір жылдан асып бара жатқанын бүгіп қалды. Ғалия одан әрі қазбаламады» [2; 42]. Әңгімедегі Хикмет пен Ғалия - бұрыннан таныс адамдар. Жас ерекшеліктерінде де үлкен айырмашылық жоқ. Хикметтің Ғалияны іздеп келуі, көңілі бар екендігін көрсетеді. Ғалияның соғыстан аман оралған Хикметті көргендегі қуанышы айқын, бірақ оның сұрағына тосыла жауап айтқан Хикметте бір гәптің бары оның жауабындағы жалғандықта жатыр. Келгеніне бір жыл болған адамның ертерек келмеуіне не себеп, Ғалиядан неге ғана жасырды? Әңгіменің басқы бөлігіндегі осы бір жолдарда бір мән бардай, ойға қалдырады. Дегенмен, Ғалияның сарыла күтіп, сарғая сағынған жаны –Абзал еді.

Жүрегінде тұрған, көңілін жасытып, көзіне жас әкелген жайы көкірегінде тұрған Абзал жайының сұрауы еді. Оның жүзінде «ол туралы не білесің, қайда ол?» деген жазу тұр еді үнсіз жүзінде. Сұрауының жөнін Хикметте сезгендей:

- Абзалдан хат аласың ба? –деді жай ғана. Салы суға кетіп:

- Хат келмегелі бір жылдай болды. Сен бір хабарын білетін шығар деп ойлап ем, -деді ауыр күрсініп [2; 42-43]. Өкінішке орай Хикмет те Абзалдан хабарсыз болып шығады. Тек соңғы рет ұрыста ғана бірге болғанын айтады. Бұдан әрі Абзал жайында мазаламайды. Ол да тіс жарып ештеңе деген жоқ.

Міне, осынау психологиялық көріністе қаншама қайғы-қасірет, тағдыр тауқыметі бар әңгіме. Ең бастысы, мұнда жан дүниедегі психологиялық процесті, кейіпкердің эмоциясын сыртқы сипат (облик) арқылы бейнелеу басты назарға алынған. Кейіпкердің сезімдері мен іс-әрекеттерінің құпия әуендеріне бара білу - С.Жүнісовтің терең меңгерген саласы. Бір-бірін тек қимылдарымен, көзқарастары, қабақ астымен бағып, бақылап отырғаны. Сәл қимылдаса өз құпияларын ашып қоятындай, алайда осынау ауыр үнсіздік әлемінде күрделі психологиялық жағдай мен ауыр атмосфера үстемдік алғаны ақиқат.

Осы кезеңде әр топқа келесі тапсырмаларды ұсынуға болады:

I топ – берілген үзінділерден теңеулерді тауып, мысал арқылы дәлелдеу.

II топ – берілген үзінділерден эпитеттерді тауып, мысал арқылы дәлелдеу.

III топ – берілген үзінділерден метафораларды тауып, мысал арқылы дәлелдеу.

Осындай тапсырмаларды орындай отырып, студенттер қазақы тәрбиеміздегі ұяндық, әсіресе, қыз баласына жарасар лайық қылықты көре алады. Жігітте басы қалған адам болмайын деп, кейде көп кібіртіктеп ашылып сөйлеуде мән-жайды ұғындыра алмай жатудың өзі біздің табиғатымызға, менталитетімізге таңсық жәйт екенін түсінеді. Хикметтің Ғалия мен Абзал арасындағы жақындықты білетінін білсе де ол жайында Ғалия ашылып ешнәрсе айта алмайтындығын көреді. Хикмет те оны білуге аса құмарлық танытпай, тек өткен күндер естелігіне бір шолу жасап, ұзақ әңгімемен үйлесетіндігін байқайды. Әңгіме диалогтан басталып, монолог аралас жалғасын табады. Автор әңгімедегі әр кейіпкердің қозғалысын, сөйлеуіндегі іс-әрекеттерін дене мүшесінің іс-қимылымен қалт жібермей баяндап жеткізеді. Яғни, бевербалдық ишараттарды орынды қолдана білгенін айқындайды.

**Ойын-сабақты өткізуге дайындық.** Бұл – ситуация, нұсқаулар, қойылымдар мен басқа да материалдарды оқыту кезеңі. Оқытушы сценарий жасап, ойын тапсырмаларына, ережелеріне, рөлдерге, ойын бөлімдеріне, ұпай санау тәртібіне тоқталады. Студенттер қосымша ақпарат жинап, оқытушымен ақылдасады, ойын барысы мен мазмұны туралы өзара талқылайды.

**Ойынды өткізу.** Бұл кезеңде ойын процесінің өзі жүзеге асады. Ойын басталғаннан кейін ешкімнің оған араласуға және бағытын өзгертуге хақысы жоқ. Қатысушы бастапқы мақсаттан ауытқып бара жатса, тек жүргізуші ғана әрекетін бағыттап отырады. Оқытушы ойынды бастағаннан кейін, аса қажет болмаса, оған қатынаспауы керек. Бұл жерде оқытушының міндеті –

ойын әрекеттерін, нәтижелерін, ұпай санауды бақылау және түсініспеушілік болған жағдайда түсіндіру, студенттердің сұрағына жауап беріп немесе өтініші бойынша оның жұмысына көмектесу.

**Ойынды талқылау.** Оның нәтижесін талдау, талқылау және бағалау кезеңі. Оқытушы талқылау жүргізеді, оның барысында эксперттер сөйлейді, қатысушылар өз пікірлерін айтып, өз позицияларын және шешімдерін қорғайды, қорытынды жасап, таңғалыстарын айтады, т.б. Интерактивті оқыту технологиясын әр студенттің іс-әрекетін сабақтастыруға (өзара әсерлесудің бүтіндей жүйесі пайда болады: оқытушы – студент, студент – топ, топ – топ), оның оқу әрекетін және тұлғалар арасындағы танымдық қатынастарын байланыстыруға мүмкіндік береді [3; 55-75].

Интерактив бір көзқарастың немесе бір ғана сөйлесушінің басым болу жағдайын болдырмайды. Сұхбаттасу оқыту барысында студенттерге сыни ойлауды, тиісті ақпарат пен белгілі жағдайды талдау негізінде күрделі мәселелерді шешуді, балама көзқарастарды салыстыруды, ақылды шешімдер қабылдауды, дискуссияға қатысуды, басқа адамдармен тиімді қарым-қатынас жасауды үйретеді. Ол үшін сабақта жекелей, жұптық және топтық жұмыс ұйымдастырылады, зерттеу жұмыстары мен рөлдік ойындар қолданылып, құжаттар және түрлі ақпарат көздерімен жұмыс жасайды, шығармашылық жұмыстар пайдаланылады.

Бүгінгі таңда әдіскерлер мен шығармашыл-оқытушылар топтық жұмыстың көптеген түрін жасап шығарды. Олардың ішінде кең таралғандары – «Миға шабуыл», «Аквариум», «Үлкен шеңбер» және т.б. Алдыңғы сабақтардағы білімдері немесе өмірден алған тәжірибелері негізінде аздаған хабары бар қандай да бір мәселе толығымен талқыланатын болса ғана, интерактивтік оқыту формасының тиімділігі жоғары болады [4].

Шығармаларды оқытуда интерактивтік оқыту технологиясының бірнеше түрлерін, атап айтқанда:

- топпен жұмыс істеу түрін жаңа сабақты бекіту кезінде қолдануға болады. Онда студенттерге өз бетінше сұрақ қойып, оған жауап беру үйретіледі.

- «Өз позицияңды ұстан» деп аталатын интеракцияның да ерекше пайдасы бар. Ең алдымен, шығармаға байланысты қандай да бір ұйғарым немесе ситуациялық сұрақтар оқылады, содан кейін студент «иә» немесе «жоқ» деген аймаққа бөлінген тақтаға (плакатқа) барып, өз шешімдері мен ойларын жазады, соңында осы таңдалған жауаптарын, өз позицияларын түсіндіреді. Айтылған жауаптарды, шығарманың үзінділерін мысалға келтіре отырып, дәлелдей түседі. Яғни, бұл болашақ әдебиетшілерге ең жақсы, әрі қажет тәжірибе деп есептеймін.

Орыс педагогі К.Д. Ушинский айтқандай, қазіргі заман талабына сай әр мұғалім өз білімін жетілдіріп, ескі бірсарынды сабақтардан гөрі, жаңа талапқа сай инновациялық технологияларды өз сабақтарында күнделікті пайдаланса, сабақ тартымды да, мәнді, қонымды, тиімді болары сөзсіз.

Сабақта ойын түрлерін пайдалану - сабақ түрлері мен әдістерін жетілдіру жолындағы ізденістердің маңызды бір буыны. Ойын түрлерін оқу процесін пысықтау, жаңа сабақты қорытындылау кезеңдерінде, қайталау сабақтарында пайдалануға болады. Ойын түрлерінің материалдары сабақтың тақырыбы мен мазмұнына неғұрлым сәйкес алынса, оның танымдылық маңызы да арта түседі. Оны тиімді пайдалану сабақтың әсерлігін, тартымдығын күшейтеді, студенттердің сабаққа ынтасы мен қызығушылығын арттырады. Ойынмен ұйымдастырылған сабақ студенттерге көңілді, шығармаларды талдауға жеңіл болады.

Салыстыра алғанда, интерактивті әдісті қолдану кезінде студенттер мынадай жетістіктерге жетеді:

Сабақ барысында	Дәстүрлі сабақтарда	Интерактивті әдіс қолданылатын сабақтарда
Студенттердің сабақтағы жұмыс істеуі	Студенттер бірден кірісіп кете алмайды, шулап кетеді	Студенттер жеке, жұппен, топпен жұмысты жақсы жүргізеді
Белсенділігі	Орташа	Белсенділік жоғары
Жауапкершілігі	Төмен	Студенттердің жауапкершіліктері басым
Қызығушылығы	Бірқалыпты	Қызығушылығын тапсырма орындауда байқатады
Студенттердің бір-бірімен қарым-қатынасы	Қызғаныш басым	Бір-біріне көмек көрсетеді, сыйластық қалыптасады
Жұмыс жасау деңгейі	Анықтық жоқ	Сабақта көп жұмыс жасайды
	Кейде берілген тапсырмаларды орындауға үлгермей қалады	Шығармашылық қабілеттері артқан

Бірқалыпты  
Ықылас білдіре қоймайды

Сабақта еркін сөйлеуге тырысады

Қорыта айтқанда, сабақ барысында қолданып жүрген әртүрлі әдіс-тәсілдер студенттердің оқуға, шығармаға деген ынта-ықыласының, дағды мен ой-өріс, білім-біліктерінің артуымен сипатталады. Қай пән болмасын, оны оқытуды технологияландыруда интерактивті әдістер, соның ішінде: рөлдік ойындар, миға шабуыл, дебат, дискуссия, жаттығу, топтық жұмыс сияқты әдістерді пайдаланудың маңызы зор. Ол білім беру іс-әрекетінде студенттердің белсенділігін арттыруға, өз бетінше жұмыс істеулеріне ықпал етеді.

Білім берудің негізгі мақсаты білім мазмұнын жаңартумен қатар, оқытудың әдіс-тәсілдері мен әртүрлі құралдарын қолданудың тиімділігін арттыруды талап етеді. Ақпараттық қоғамның негізгі талабы – студенттерге ақпараттық білім негіздерін беру, логикалық құрылымдық ойлау қабілеттерін дамыту, ақпараттық технологияны өзіндік даму мен оны іске асыру құралы ретінде пайдалану дағдыларын қалыптастырып, ақпараттық қоғамға бейімдеу.

Студент тұлғасының дамуына, қабілетінің артуына жаңа технологиялар айтарлықтай ықпал жасайды және қазіргі кезде білім беру жүйесінің дамуындағы негізгі бағыт. Оқытушының педагогикалық шеберлігінің негізгі өлшемдерінің бірі – студенттің өзіндік танымдық жұмысын ұйымдастыру, ал екіншісі студенттің өздігінен оқып, ой-өрісін тереңдетуге баулу, ғылыми ізденіске жетелеу. Сондықтан оқытушының ең басты міндеті – рухани бай, жан-жақты дамыған дарынды тұлға қалыптастыру.

Олай болса, ақпараттық бірліктердің білімге айналуы - әлемнің жүйелік-ақпараттық бейнесін оқушылардың шығармашылық қабілеттері мен құндылық бағдарларын дамыту арқылы қалыптастыруды көздейтін, адамның дүниетанымының құрамдас бөлігі болып табылатын интеллектуалды дамуды қалыптастырудың бір жолы. Интерактивтік оқыту – бұл танымдық әрекеттің арнаулы ұйымдастыру формасы. Ол - толық айқындалған және мақсатын алдын-ала болжауға болатын оқыту түрі.

Қазақстан Республикасының білім беру жүйесінде педагог кадрлардың кәсіби-тұлғалық құзыреттілігін қалыптастыру басты мақсат екендігін атай келе, білім беруде педагогтар төмендегідей құзыреттіліктерді игеруі міндетті:

1. арнайы құзыреттілік- өзінің кәсіби дамуын жобалай білетін қабілеті;
2. әлеуметтік құзыреттілік-кәсіптік қызметімен айналысу қабілеті.
3. білім беру құзыреттілігі - педагогикалық және әлеуметтік психологияның негіздерін қолдана білу қабілеті [6].

Ендеше құзыреттілік дегеніміздің өзін қазіргі заман талабына сай педагог қауымының өзін-өзі өзгерте алу қабілеттілігі деп түсінуге болады. Білім саясатындағы түбегейлі өзгерістерді күнделікті оқу үрдісінде берілетін тапсырмалардан бастау қажет екендігі айқын көрсетілген. Студенттер оқытушы қауымнан тек білімге ғана емес, өмірге үйрететін қабілеттілікті қажет етіп отыр. Демек, болашақ педагогтеріміз осы ақпараттық қоғамнан қалыспай: жедел ойлаушы: жедел шешім қабылдаушы: ерекше ұйымдастырушылық қабілетті: нақты бағыт-бағдар беруші болып шығуы - бұл қазіргі заманның талабы. Міне, құзыреттілік қалыптастыру дегеніміздің өзі болашақ мұғалім қазіргі студенттердің шығармашылық қабілеттерін дамыта отырып ойлаудың, интеллектуалдық белсенділіктің жоғары деңгейіне шығу, жаңаны түсіне білуге, білімнің жетіспеушілігін сезінуге үйрету арқылы ізденуге бағыттауды қалыптастырудағы күтілетін нәтижелер болып табылмақ. Бұның өзі өз кезегінде қазіргі ұстаздардан шәкіртті оқытуда, білім беруде, тәрбиелеп өсіруде белгілі бір құзыреттіліктерді бойына сіңірген жеке тұлғаны қалыптастыруды талап етеді.

#### Пайдаланылған әдебиеттер

1. Суворова Н. Интерактивное обучение: Новые подходы. 2005
2. Жүнісов С. «Мүгедек» әңгімесі. //Жұлдыз журналы. 1958. №10. 42бет.
3. Мясоед Т.А. Интерактивные технологии обучения. Спец. семинар для учителей. М., 2004
4. Өстеміров К. Қазіргі педагогикалық технологиялар мен оқыту құралдары: оқу құралы / К. Өстеміров.- Алматы: ЖШС «Казпрофтех», 2007.
5. «Қазақстан мектебі» журналы №8, 2012 жыл Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы.

6. Alexander, R.J., (2008). *Towards Dialogic Teaching. Rethinking classroom talk*. [Диалогтік оқыту жолында: сыныпта талқылаудағы жаңа тәсілдер]. 4th edition, York, Dialogos.

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ (НА ОСНОВЕ РАССКАЗА С. ЖУНУСОВА «МУГЕДЕК»)

Т.Е. Игенбай<sup>1</sup>, Г.С. Балтабаева<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PhD докторант 2 курса специальности «6D011700 – Казахский язык и литература»

<sup>2</sup>д.филол.н., и.о. профессора

<sup>1,2</sup>Казахский национальный женский педагогический университет  
Казахстан, Алматы, [toji\\_85@mail.ru](mailto:toji_85@mail.ru)

Интерактивные методы оказывают существенное влияние на развитие личности студента, на возможность выяснить, что сегодня является ключом к развитию системы образования. В статье показывается эффективность применения интерактивных методов, развивающих у студентов способность аргументировать свою точку зрения. На примере произведения С.Жунусова показано, как обучать студентов четко формулировать и излагать свои мысли, анализировать сложные ситуации в художественных произведениях. Авторы описывают процесс, как выявляются главные черты характера персонажей рассказа, развитие сюжетных линий, идеология ключевых персонажей.

**Ключевые слова:** интерактивные методы, технология обучения, учебный процесс, студент, развитие, воспитание, рассказ

#### THE USE OF INTERACTIVE METHODS IN THE STUDY OF LITERARY WORKS BASED ON THE STORY OF S. ZHUNUSOV «THE DISABLED»

T.E. Igenbay<sup>1</sup>, G.S. Baltabayeva<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PhD student of the specialty "6D011700 - Kazakh language and literature"

<sup>2</sup>Dr. Sci. (Philology), acting professor

<sup>1,2</sup>Kazakh National Women's Teacher Training University,  
Almaty, Kazakhstan, email: [toji\\_85@mail.ru](mailto:toji_85@mail.ru)

Interactive methods have a significant impact on the development of the student's personality, as well as on the opportunity to find out what is the key to the development of the education system today. The article also shows the effectiveness of using interactive methods, that these methods develop students' ability to argue their point of view on the work of S. Zhunusov, the ability to clearly formulate and express their thoughts, analyze the difficult situations encountered in the writer's works of art, identify the main characteristic features, plot lines and ideological content of key characters.

**Key words:** interactive methods, technology of training, educational process, student, development, education, story

Редакцияға 16.04.2019 түсті.