

**ӨЛКЕТАНУ ЖӘНЕ ТҮЛҒАТАНУ–
КРАЕВЕДЕНИЕ И ПОЗНАНИЕ ЛИЧНОСТИ –
LOCAL HISTORY AND COGNITION OF PERSONALITY**

ӘОЖ: 94.511

Жанысбекова Г.А.,* Ақылбеков Қ.М.

т.ғ.к., доцент, М.Әуезов атындағы ОҚМУ, Қазақстан

«Тарих және педагогика» факультетінің

5В011400 – «Тарих» мамандығын 4 курс студенті, Шымкент, Қазақстан

**ТАРИХИ ОРЫНДАРҒА МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ
САЯХАТЫН ЖҮРГІЗУДІҢ ЖАҢАШЫЛ ТҮРЛЕРІ**

Автор корреспондент: amirbaevag@mail.ru

Түйін. Тарихи өлкетанулық саяхаттарды жүргізу Қазақстан тарихын, жергілікті шоғырлық тарихты, тарихи орындарды, республикалық 100 қасиетті орындарға енген ұлттық тарихымыздың жауһарларын орта мектеп оқушылары мен арнайы орта білім алушыларға таныстыру жұмысы үлкен жауапкершілік жүктейді. Қазіргі цифрлік технология мен компьютерлік бағдарламалар және мобильді қосымшалар дамыған кезеңде ескі әдістер бойынша сүреңсіз баяндау – оқушылардың танымдық белсенділігін төмендететін кері фактуге айналып отырғандығы шындық.

Сондықтан, саяхатқа шыққан оқушы назарын таным материалдары мен нысандарына жоғары қызығушылықпен ұстап тұру мақсатында саяхат жасауды жоспарлап ұйымдастыруда да жаңашылдық және креативтілік қажеттілігі бой көрсетіп отыр. Жаңашыл саяхаттар мен экскурсиялардың түрлері белсенді саяхат және интербелсенді саяхат түрлеріне бөлінеді. Ұсынылып отырған мақалада интербелсенді саяхатты жүргізудің қажеттілігі негізделеді, әдіс-тәсілдері мен технологиясы талданады.

Кілттік сөздер. тарихи орындар, өлкетану, экскурсия, саяхат, классикалық саяхат, жаңашыл саяхат, квест-саяхат, саяхатшы

Классикалық танымдық экскурсия жүргізудің ерекшеліктері

Кеңестік кезеңнен бізге дейін келіп жеткен классикалық саяхаттардың түрі – саяхат жүргізуші мен саяхаттаушылардың арасындағы пассивті қарым-қатынас жасауды ғана қарастырады. Классикалық түрдегі саяхат – қарастырылып отырған нысан туралы біржақты баяндаулар мен әңгімелеу екендігін білеміз. Мұндай классикалық саяхат кезінде тарихи орындарға, музейлерге барған кезеңде оқушылардың танысу нысандарын негізінен көз рецепторлары негізгі құралға айналады, көзбен көру арқылы қабылдау жүзеге асады. Сондықтан, әңгімелеу барысында оқушылар заттарға қарап, олармен таныса бастаған кезде, мұғалім өз сөзін үзіп, оқушылардың өткен жәдігерлермен ойша және көзбе-көз жеке қалуына жағдай жасау керек. Оның өзін таңырқатқан затының көркемдігіне, ғасырлар бойында сақталып келе жатқан сән-салтанатына таңданысын, ерекше рухани және эстетикалық ләззат алуының тамаша сәтін үзіп жіберуге мүлдем болмайды. Осындай кезеңнің ақырғы сәттерінде оқушы бойында өзін осыншама таңқалдырған дүние туралы қандай да болмасын ақпаратты білуге деген қызығушылық пайда болады. Міне осы кезеңде ғана оқушы салғырттықтан ажырап, белсенді тыңдаушыға айнала алады. Осы кезеңдегі оқушының жаңа білімге санасы ашылып тұрған сәтін оңтайлы пайдалану керекпіз. Өйткені, сүреңсіз дауыс, кітап мәтінін қайталап оқу, оқушының өзі білетін нәрселерді қайталап айту сияқты кері факторлар – оның мұғалім сөзіне деген ынта-ықыласын толығынан жойып жіберуі мүмкін. Эмоциялық деңгейі жоғары сөз таныстырылып отырған материал мен нысанға деген жоғары қызығушылықты туындатады. Бірақ, саяхат барысында жөн-жосықсыз пафосқа берілуге де болмайды. Саяхатқа шығушылардың эмоциясын көтерудің негізгі қайнар көзі – айтылатын, оқушылардың санасына жеткізілетін материалдың тереңдігі, жан толқынысын туындататын фактілер, ұтымды ұйымдастырылған көрсетілім мен әңгіме екендігін білу керекпіз.

Алайда қаншалықты қызғылықты әңгімелегенмен де, оқушылардың жас ерекшелігіне байланысты, сондай-ақ, саяхат кезеңіндегі салыстырмалы еркіндікке байланысты (мұғалімнің саяхат кезінде «Мені тыңда» позициясынан толық айрылуы жүзеге асады), сонымен бірге, оқушылардың гаджеттерге назарының көптеп аударылуына байланысты көптеген меңгерілуі тиіс материалдар оқушы назарынан тысқары қалып кетіп, саяхат-сабақ өз мақсатына жетпей қалуы да мүмкіндігі пайда болады [1].

Ал, қазіргі педагогикалық жағдайдың тағы бір ерекшелігі – мұғалімнің айтайын деп жатқан материалын оқушылар өздері шапшаң түрде википедия электронды кітапханасынан оқып ала салып, ютуб каналдарынан көріп ала салып, мұғалімді «Маған не жаңалық айта аласыз?» немесе «Не жаңалық көрсете аласыз?» деген сұрақтармен де тосылдыруы жағдайының пайда болуы мүмкіндігінің туындауы. Өйткені, ХХІ ғасырда мұғалім жалғыз ғана білім беру көзі ролінен ажырағандығы осындай жағдайға алып келіп отырғандығы шындық.

Оқушы-саяхатшылардың келесі бір тобының мінез-құлық және қабылдау ерекшелігі – саяхат ақылы болған жағдайда өздерін тым еркін, бей-берекет тәртіпсіз ұстауы. Мұндай жағдайда, оқушы материалды білмей, меңгермей қалуымен қоса-қабат, көрсетілім нысаны болып табылатын, тарихи немесе қасиетті орындардың өздерін бүлдіруі мүмкін, сол нысанмен танысып жүрген басқа саяхатшылардың ар-ожданына тиетін іс-қимылдар жасауы да мүмкін.

Дипломалды іс-тәжірибе кезінде 8-9 сынып оқушылары арасында олардың пассивті және интербелсенді саяхат түрлеріне деген қарым-қатынастарын анықтау үшін жүргізілген сауалнамада олардың 20 пайызы ғана дәстүрлі саяхат түріне қызығушылық танытқан. Ал, мұғалімді тыңдай жүріп тапсырмаларды орындайтын белсенді саяхат түрлеріне 30 пайыз оқушы, мұғалімді тыңдай жүріп өзара жарыс түріне қатысатын интербелсенді саяхат түріне 40 қызығушылық танытты. Саяхаттардың барлық түріне де тек 10 пайыз оқушы қатысқысы келетіндіктерін айтқан [2].



Сурет 1. Шымкент квест саяхатының жарнамасы

Тәжірибелі саяхатшылардың эмпирикалық жолмен бірыңғай баяндаудан гөрі әңгімелесу түріне мектеп оқушылары арасында ғана емес, ересек саяхатшылармен жүргізілетін саяхаттарда да өтудің қажет екендігіне тәжірибелік жолмен көздерінің жеткендігін өз ғылыми мақалаларында көрсетіп отырған [3].

Саяхат барысында өзара әңгімелесу саяхатқа шыққан оқушылардың назарының саяхат тақырыбынан ауытқымауын, олардың ой-өрісінің дамуын және өзінің білімінің артқандығын өзінің сезіне білуін, яғни – тіпті рахат сезімін алуын қамтамасыз етеді. Жаңа білім алу кезіндегі рахаттану сезімі оқушыны тағы да сондай білімдерді алуға жетелеуі де мүмкін.

Жаңа білімді сұрақ-жауап түрінде берілетін ойын барысында алу үшін шағын жүлделер жасау да ерекше қызығушылық туындатады.

Тарихи орындарға жүргізілетін саяхаттардың инновацияландырудың қажеттілігі

Сондықтан, саяхаттарға мектеп оқушыларының назарын таныстырылатын тарихи нысандарға толық аударып, мұғалімнің саяхат сабақ үшін қойған мақсатына қол жеткізу үшін, яғни, саяхаттың қызғылықты және танымды өткізілуі үшін жаңа инновациялық саяхат әдістерінің қолданылуы қажеттілігін көреміз.

Саяхаттар мен экскурсияларды педагогикалық үдеріс ретінде қабылдаған кезде, педагогика мен оқыту әдістемелеріне енгізілген жаңалықтарға сәйкес саяхат жүргізу үшін

қолданылатын жаңа әдістерді жасап шығаруға да болатындығы байқалды.

Саяхат жүргізуде «Саяхат бағытын» жасаудың белсенді және интербелсенді түрлері мен формалары үлкен қызығушылық туындатады. Мұндай саяхаттар барысында саяхатқа шығушылар пассивті тыңдаушылар ролінде қалмайды. Өйткені, мұндай саяхаттар кезінде жаңа білімді оқушылардың өздері іздестіреді, түйінді мәселелер шешеді, жаңалықтарды жол жүре отырып өздері ашады. Қол жеткізген жаңалықтар мен биіктіктер оқушыларды жаңа білімге ынталандырады, яғни туған өлкені білуге деген қызығушылық бет реткі ғана сәттен жүйелі ізденіске ұласады.

Сонымен бірге, инновациялық интербелсенді саяхаттар барысында оқушылар тек гид-мұғаліммен ғана емес, өзара белсенді қарым-қатынас жасайды. Бұл өз кезегінде оқушылардың арасындағы психологиялық байланысты да жақсартып түседі, достық сезімдерін арттырады, оларды әлеуметтендіреді. Саяхатшы-оқушылардың саяхат барысына белсенді атсалысуының өзі олардың өзінің тұлғасының маңыздылығын сезіндіреді, жауапкершіліктілігін жоғарылатуына мүмкіндік жасайды [4].

Квест-саяхат жүргізудің ерекшеліктері мен технологиясы

Бұл интерактивті саяхаттың бір түрі. Оның компьютерлік ойынға ұқсас аталымының өзі-ақ оқушыларды елендетеді, саяхатты неғұрлым тартымды етеді. Саяхаттың бұл түрін соңғы кезеңде шетелдік туристік компаниялар кеңінен енгізе бастағандығын олардың жарнамалық ұсынымдарынан аңғаруымызға да болады.

Квест саяхаты Ресейдің орталық қалаларында кең дамыған. Қазақстан Республикасында Нұр-Сұлтан қаласының музейлерінде де квест саяхат бағыттары бар. Шымкент қаласында орталық «Отырар» кітапханасының ұйымдастыруымен 2019 жылы 19 маусымда «Қала күніне» орай «Мегаполиске квест саяхат» атты іс-шарасы өткізілген[5].

Дегенмен, мұндай саяхатты дайындаудың өзінің оны ұйымдастырушыларға қоятын бірқатар қиыншылықтары мен ерекше жауапты сәттері бар.

Квест саяхаттың негізгі мазмұны танылуы тиіс материалды ойын ақылы меңгеру болып табылады. Мұндай экскурсиялардың негізіне шынайы немесе ойдан шығарылған сюжет алынады; осыған байланысты экскурсия бағытының мақсаты анықталады. Бұл мақсатқа бағыттағы тақырыптық тапсырмаларды орындай отырып жетуге болады. Квест саяхаттың мақсатқа бағындырылған бағытын жүріп өту кезінде оның инновациялылығы әдістеменің негізгі – «экскурсияның білім меңгеру үдерісі ретіндегі барысында тақырыпты біртіндептілігі мен тоқталмауы, яғни саяхатшыларға экскурсиялық материалдың үзіліссіз ықпал етуінің қамтамасыз етілуі» талабы толық орындалуы тиіс [3, б.67].

Осыдан келіп квест саяхатты дайындау мен оны өткізудің екі ерекшелігін анықтаймыз:

Экскурсияны жасаушы автор мына қағидаттарды сақтауы керек:

- қарастырылып отырылған тақырып шеңберінде қызғылықты құпия жасауы керек;
- тақырыпты ашуға қажетті нысандарды тауып алуы және оларға жету жолдарында бірқатар қиыншылықтағы тапсырмаларды орындайтындай етіп құрастыруы қажетті;

- ойын сюжетінің дамуы заңдылығын сақтай отырып, оқиғалардың, яғни тапсырмалардың реттілігін, ойынның кульминациясын – шырқау шегін дұрыстап қою керекпіз;

- қажетті реквизиттер, костюмдер немесе олардың бөлшектерін және музыкалық сүйемелдеуін ойластырып, топтастырып және дайындауымыз керек;

- ұйымдастыру жағынан пайда болуы мүмкін қиыншылықтарды алдын-ала болжалдауымыз керекпіз.

Бағыттық саяхатты жүзеге асыратын мұғалім мына қағидаттарды орындауы қажет:

- саяхатшының ғана емес, аниматор және мәдени-көпшіліктік іс-шараларды ұйымдастырушы да бола білуі тиісті;

- күтпеген оқыс жағдайлар болған кездерде одан шығып кете алу үшін, квест саяхатта қойылған тапсырмаларды өзі де орындай алуы керек.

Осы ережелердің барлығы орындалған кезде ғана квест саяхат жарқын, түсінікті, есте қаларлықтай болып өткізіледі. Өйткені, тыңдаған ақпараттың жиырма пайызы, көрілгеннің қырық пайызы көріп және тыңдаған ақпараттың алшыс пайызы, ал, көріп, тыңдап және әркім өзі орындаған ақпараттың сексен пайызы есте қалатындығы белгілі [6].

Квест саяхаттарды фестивальдар, жарыстар түрінде де ұйымдастыру өте маңызды және жарқын нәтижелер бере алады. Өйткені, қаланы немесе саяхат бағытын жеке-жеке немесе жалғыз топ болып аралағаннан көрі, көпшілік жиналған қызғылықты мейрам сияқты іс-шараға көпшіліктің қуанышын бөлісуші қатысушы болу әлдеқайда оң нәтиже берері анық.

Квест саяхат құрудың нақты алгоритмі төмендегідей болғаны дұрыс:

Квест саяхаттың ойын механизмін құрастыру. Яғни, ойын ережесін құрастыру, және олардың қандай жолдармен, қандай тәсілдермен құрастырылатындықтарының ережесін жазып шығамыз. Мысалы, мынадай ереже дұрыс болуы мүмкін: квест-саяхат ойынына қатысушылар ұйымдастырушылардың тапсырмасын орындауы және тапсырманың орындалуы туралы жауап берулері міндетті. Егер жауап дұрыс болса ғана, саяхатқа қатысушылар келесі «аялдамаға» өте алады, яғни, жаңа тапсырма ала алады.

Ойынға қатысушылар өз жауаптарын ойынды ұйымдастырушыларға ватсап, телеграмм немесе СМС арқылы жібереді. Жауап дұрыс деп қабылданған кезде – квест саяхатты ұйымдастырушы келесі тапсырманы береді. Мұндай тапсырмаларды бір бағытта 3-тен 7-ге дейін беруге болады.

Квест саяхат жарыс ойыны болып есептелмейді. Дегенмен, жарыс ұйымдастыру үшін кімнің жеңімпаз болатындығын анықтайтын «Кім бірінші болып жүріп өтеді екен?», «Қай команда тапсырмалардың барлығын толық орындап шығады екен? деген механизм де қосуға болады. Нәтижесінде, жас саяхатшылар өлке тарихын үлкен қызығушылықпен танысатындығы анық.

Әдебиеттер тізімі:

1. Долженко Г.П. Экскурсионное дело: учебное пособие для бакалавров и магистрантов. Ростов н/Д.: Феникс, 2017, 308 с.
2. Дипломалды іс-тәжірибе күнделігі. 2019-2020 оқу жылы.
3. Малышева Е.В. Организация активных, интерактивных и традиционных форм проведения занятий в соответствии с ФГОС: методические рекомендации для преподавателя. Электрондық ресурс: http://vivot.ru/metod/metod_rek_prepod.pdf.
4. Майорова В.Ю. Новое поколение выбирает квест: к вопросу о реализации современных форм экскурсионного продукта // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2016, №18. Электрондық ресурс: <http://ekoncept.ru/2016/76202.htm>.
5. Квест саяхат өтті. Электрондық ресурс: <https://rgmedia.kz/e/action/ShowInfo.php?classid=26&id=3626>
6. Емельянов Б.В. Экскурсоведение. Мына сілтемеде: <http://profilib.com/chtenie/21719/borisemyanov-ekskursovedenie-uchebnik-8.php>.

Аннотация: Большая ответственность за проведение исторических краеведческих путешествий возлагается на учащихся средних школ и учащихся средних специальных учебных заведений по ознакомлению истории Казахстана, местных кругозорных историй, исторических мест, шедевров национальной истории, вошедших в 100 республиканских святых мест. В связи с тем, что в период развития современных цифровых технологий, компьютерных программ и мобильных приложений, беспристрастное изложение по старым методам становится отрицательным фактом, снижающим познавательную активность учащихся.

Поэтому у путешественника возникает необходимость новаторства и креативности в организации путешествий с целью поддержания высокого интереса к материалам и объектам познания. Новые виды путешествий и экскурсий подразделяются на активные виды путешествий и интерактивных путешествий. В предлагаемой статье обосновывается необходимость проведения интерактивного путешествия, анализируются методы и технологии.

Ключевые слова. исторические места, краеведение, экскурсия, Путешествие, классическое

путешествие, новаторское путешествие, квест-путешествие, путешественник

Abstrakt: A great responsibility for conducting historical local history trips is assigned to secondary school students and students of secondary special educational institutions to familiarize themselves with the history of Kazakhstan, local world-wide stories, historical places, masterpieces of national history, included in the 100 national Holy places. Due to the fact that in the period of development of modern digital technologies, computer programs and mobile applications, unbiased presentation of the old methods becomes a negative fact that reduces the cognitive activity of students.

Therefore, the traveler needs innovation and creativity in the organization of travel in order to maintain a high interest in the materials and objects of knowledge. New types of travel and excursions are divided into active types of travel and interactive travel. The proposed article substantiates the need for interactive travel, analyzes methods and technologies.

Keyword. historical places, local history, tour, Travel, classic travel, innovative travel, quest Travel, traveller