

БӨЛІМ: UNIVER / ҚАЗҰҚПУ / СТУДЕНТ

Әліппені оқытуда мультимедиялық құралдарды қолдану ерекшеліктері

ЖАРИЯЛАНДЫ
14.12.2025**ТІРЕК СӨЗДЕР**әліппе, бастауыш сынып, білім беру,
ҚазҰҚПУ, ҚызПУ, мультимедия,
цифрлық технологиялар**СІЛТЕМЕ**<https://bilimger.kz/185809/>**Кенжебек Аяжан**

Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университетінің
педагогика және психология институтының студенті

Ғылыми жетекші: **Иманкулова Ляйля Болаткуловна**

Алматы, Қазақстан

АҢДАТПА.

Мақалада әліппені оқыту процесінде мультимедиялық құралдардың рөлі мен ерекшеліктері қарастырылады. Цифрлық технологиялар мен интерактивті ресурстарды қолдану арқылы бастауыш сынып оқушыларының оқу мотивациясын күшейту, оқу материалын терең меңгеру және тілдік дағдыларын дамыту жолдары зерттеледі. Сонымен қатар, мультимедиялық құралдардың (бейнежазбалар, анимациялар, интерактивті жаттығулар, электронды оқулықтар) оқу процесіндегі тиімділігі және оларды қолдану әдістемесі талқыланады. Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, мультимедиялық технологияларды дұрыс пайдалану әліппе сабағының сапасын жақсартып, оқушылардың танымдық белсенділігін арттыруға мүмкіндік береді.

Түйін сөздер: Бастауыш сынып, цифрлық технологиялар, мультимедия, әліппе, білім беру.

Аннотация.

В статье рассматривается роль и особенности использования мультимедийных средств в процессе обучения алфавиту. Использование цифровых технологий и интерактивных ресурсов способствует повышению мотивации младших школьников к обучению, углубленному усвоению учебного материала и развитию языковых навыков.

Также анализируется эффективность мультимедийных средств (видеоматериалы, анимации, интерактивные упражнения, электронные учебники) в образовательном процессе и методические аспекты их применения. Результаты исследования показывают, что правильное использование мультимедийных технологий повышает качество уроков алфавита и способствует развитию познавательной активности учащихся.

Ключевые слова: Начальные классы, цифровые технологии, мультимедиа, обучение грамоте.

Abstract:

The article explores the role and features of using multimedia tools in the process of teaching the alphabet. The use of digital technologies and interactive resources helps to increase primary school students' learning motivation, deepen their understanding of the material, and develop their language skills. The effectiveness of multimedia tools (videos, animations, interactive exercises, e-textbooks) in the educational process, as well as methodological aspects of their application, is also analyzed. Research results indicate that proper use of multimedia technologies enhances the quality of alphabet lessons and promotes students' cognitive activity.

Keywords: Primary school, digital technologies, multimedia, literacy education.

Қазіргі таңда біздің оқып жатқан Әліппе» оқулығын тұңғыш құрастырған ағартушы Ахмет Байтұрсынұлы . Оның осы еңбегі « (Оқу құралы, 1912 жыл) деген атпен қысқа уақыттың ішінде 12 мәрте жарық көріп, мыңдаған данамен кең байтақ далаға таралған. Әліппе оқыту – сауат ашудың алғашқы баспалдағы. Сабақ – білім беру үдерісіндегі басты ұйымдастыру формасы ретінде оқушыларға тек білім беріп қана қоймай, олардың рухани дүниесін байытуға, ой өрісін дамытуға ықпал етеді. Сонымен қатар, сабақ барысында оқушы мен мұғалім арасындағы педагогикалық қарым-қатынас орнап, тәрбиелік мақсаттар жүзеге асады. Әрбір бала мейірім мен жылы ықыласқа мұқтаж, сондықтан оқу тәрбие процесінде осыны басты назарда ұстау қажет. Қазіргі заман талабына сай мұғалім сабаққа тың көзқараспен қарап, дәстүрлі әдістермен қатар жаңа тәсілдерді қолдана білуі керек. Мұғалімнің кәсіби ізденісі, теориялық әрі әдістемелік дайындығы, шеберлігі сабақтың сапасынан көрініс табады. Осы орайда, сабақ барысында оқушының қызығушылығын оятатын, тиімді әдіс тәсілдерді қолданудың маңызы зор.

1-сыныптағы Әліппе кезеңі – сауат ашудың негізі қаланатын аса жауапты уақыт. Бұл кезеңнің негізгі мақсаты – оқушыларға оқу мен жазудың бастауын үйрету. Осы кезеңде әртүрлі сабақ түрлерін өткізу арқылы оқушылардың қызығушылығын арттырып, білімге деген ынтасын оятуға тырысамын. Мысалы, саяхат сабақ, мерекелік сабақ, жарыс сабақ, білім сабағы, серуен сабақ сынды сабақ түрлерін қолданамын. Жаңа дыбысты таныстыруда оқушылардың белсенділігін арттыру үшін мынадай әдісті пайдаланамын: –

Тақтаға бірнеше сөз жазамын. Балалар сол сөздердің ішінен қандай дыбыстың тығылып тұрғанын анықтауы керек.

Мысалы: Әнші, сән, әке, дән, дәмді – осы сөздер арқылы «Ә» дыбысын табу ұсынылады. Мұндай тапсырмалардан кейін оқушылар сөздер мен сөйлемдерді оқуға көшеді. Бірсарынды оқуды болдырмас үшін «Сөздер суретпен дұрыс байланысқан ба?» деген ойын ұйымдастырамын. Бұл – оқушылардың мәтінді қызығып, белсенді оқуға итермелейді. Оқытуда ойын әдістерінің орны ерекше. Дидактикалық және ұлттық ойындар – оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыратын маңызды құрал.

Мақсаты: Әліппені оқыту үдерісінде мультимедиялық технологияларды тиімді қолданудың педагогикалық мүмкіндіктерін айқындау, оқушылардың қызығушылығы мен белсенділігін арттыруға әсерін зерттеу.

Міндеттері:

1. Әліппе оқулығы мен Ахмет Байтұрсынұлының сауат ашу әдістемесінің ерекшеліктерін талдау
2. Мультимедиялық құралдар мен итерактивті құралдарды қолдану арқылы сабақтың сапасын арттыру
3. Әріптерді жаздыру барысында тиімді әдістерді тәжірибеде қолдану
4. Ойын технологиясының маңызы

Сауат ашу әдістемесінің негізін салған А.Байтұрсынұлы екендігі мәлім. Ұлт ұстазы: «Жалғыз әліпбиді үйретудің өзінде толып жатқан әдіс бар. Сол әдістерді әр әдісқой өзінше өзгертіп қолданған түрлерін сөз қылсақ, әдіс түрлерін айтып түгесе алмас едік. Әдіс – керекшіліктен шығатын нәрсе. Әдістің жақсы-жаман болмағы жұмсалатын орнының керек қылуына қарай», дей отырып, баланың сауатын ашуда қандай әдіс дұрыс екенін айқындап берді. Ең әуелі А.Байтұрсынұлының әдістемеге қатысты басты тұжырымдарына назар аударайық:

Сауаттау әдісін алсақ, бір жұрттың сауаттау ісіне қолайлы болған әдіс екінші жұрттың да сауаттау ісіне қолайлы болуға тиіс деп айтуға болмайды. Егер де тілінің заңы, емлесінің немесе әрпінің жүйесі басқа болса, онда біріне жақсы болған сауаттау әдісі, екіншісіне де жақсы болады деп ешкім айта алмайды.

Шапшаң жаза білгенде, шапшаң оқи білгенде сауаты ашылды, сауатты адам болды дейміз. Сауаттау әдісі дегеніміз соны білдіруге жұмсалатын түрлі әдістердің шумағы болады.

Жазу үшін әріп алмай, таңба алған жұрттың бірі, мәселен, қытай. «Ауыз» бен «ит» таңбасы қатар тұрса «үреді» деген сөз болады. Мұғалім бұл жазумен сауаттағанда

дыбыспен де, әріппен де жұмысы жоқ. Жазу үшін әріп алғанымен, ол әріптері тіліндегі дыбыстарына сәйкес келмейтін ағылшын, американ сияқты жұрттар. Бұлардың сөздерінің жазылуы мен айтылуы айырылып, алыс кеткендігі сонша «ит» деп жазып, «шошқа» деп оқиды. Сондықтан олардың жазу жүйесі әріпті болғанымен, мағынасы таңба жүйелі жазуға жақын. А.Байтұрсынұлы «Дыбысты әдісті» не үшін таңдады? Оның басты себебі, балалар «сөздің ішінде қанша һәм қандай дыбыстар бар екенін айыруды білсе, харіфтерін қою қиын болмайды». Ғалым қазіргі айтылып жүрген оқылым, жазылым, айтылым, тыңдалым әрекеттерінің негізі осы «Дыбысты әдіс» арқылы қалануы керектігін сол кезде-ақ саралаған. А.Байтұрсынұлы сөз ішіндегі дыбыстарды балаларға айырту үшін әуелі бір буынды, сонан соң екі буынды, онан соң үш буынды сөздер алынатынын айтады және екі, үш буынды сөздерді буынға бөлуді үйрету аса маңызды екенін ескерткен: «Бұл арада балаларды сөздің буынымен таныстыру керек. Ол үшін екі буынды, үш буынды сөздерді алып, созып айту керек. Созып айтқанда, сөз буын-буыннан бөлініп естіледі. Мысалы: «аға» дегенді созып айтқанда екіге бөлінеді, «ағалар» деген сөзді созып айтқанда үшке, «ағаларға» деген сөзді созып айтқанда төртке бөлінеді. Осылайша, бірнеше сөзді созып айтып көрсеткеннен кейін балалар да әр сөзді созып айтып, қай сөзде қанша буын бар екенін айыруды біледі. Балалар сөздің буындарын һәм дыбыстарын қосып үйренгеннен кейін, харіфтерді көрсету керек». А.Байтұрсынұлының 1912-1925 жылдар аралығында қолданылған «Әліппесі» дыбыстық әдіспен оқытуға негізделсе, 1926 жылы шыққан бұл «Әліппесінде» оқыту әдістерін әртүрлі қызықты тапсырмалар арқылы барынша толықтырды, яғни оқыту тәсілдерін «Әліппенің» ішіндегі тапсырмалар арқылы бірге беру мәселесін 1925 жылдан бастап қолға алды.[1]

Білім берудегі мұғалімдер алдындағы басты мақсат жас ұрпақтың білім деңгейін көтеру жан-жақты дамыған жеке тұлға қалыптастыру. Дамыған елдердегі білім беру жүйесіндегі ерекше маңызды болып табылатын мәселелердің бірі- оқытуды ақпараттандыру, яғни оқу үрдісінде ақпараттық кеңістікті құру еніп, көкей тәсті мәселе ретінде күн тәртібінен түспей отырғандығы мәлім. Қоғам индустриалдық кезеңнен кейінгі дамудың ақпараттық кезеңіне аяқ басты. Ақпараттандыру жағдайында оқушылар меңгеруге тиісті білім, білік, дағдының көлемі күннен – күнге артып, мазмұны өзгеріп отыр.

Болашақ білім ошағы – бұл «ақпараттық ғасыр ордасы». Оның негізі – өз бетінше жетіле алуға қабілетті, жалпы және кәсіби мәдениетті меңгерген кәсіби білікті, бәсекеге қабілетті және ынталы маман.

Жаңа ақпараттық технологиялар, мультимедиялық өнімдер – оқытудың сапасын көтеруге жауапты, білімді, жаңа шешімдер таба алатын, қажетті білімді тез және тиімді қолдана алатын жаңа тұлғаны тәрбиелеудің – бірден бір жолы.

Мультимедия түсінігін тар мағынада дыбысты шығаратын (дыбыс картасы арқылы) және лазерлік компакт дисктермен (CD – ROM) жұмыс істейтін аппараттарды айтады.

Әрбір оқытушы өзінің педагогикалық қызметін жоғары деңгейде көрсету үшін мультимедиялық технологияларды пайдалана білумен қатар, сол аталған технологияларды тікелей оқыту процесінде қолданудың қажетіліктерін анықтай білуі керек.[2]

Мультимедиялық және интерактивті құралдарды қолдану сабақ сапасын арттыруда маңызды рөл атқарады. Мультимедиа сабақта мәтін, сурет, видео, аудио және анимация сияқты әртүрлі ақпарат түрлерін біріктіреді. Бұл оқушыларға материалды көрнекі түрде түсінуге көмектеседі және абстрактілі немесе күрделі тақырыптарды жеңіл меңгеруге мүмкіндік береді.

Интерактивті құралдар оқушылар мен мұғалім арасындағы өзара әрекетті күшейтеді. Мысалы, интерактивті тақталар, онлайн викториналар, LMS платформалары (Moodle, Google Classroom) және геймификация элементтері сабаққа қатысуды арттырады. Бұл әдістер арқылы оқушылар белсенді түрде материалды игереді, топтық жұмыс пен жобалық тапсырмаларды орындауға қатысады.

Оқыту процесінде мультимедиа мен интерактивті құралдарды қолдану оқушылардың мотивациясын арттырады, шығармашылық қабілеттерін дамытады, сыни ойлау мен проблемаларды шешу дағдыларын жетілдіреді. Бірақ табысты нәтижеге жету үшін мұғалімдердің біліктілігі, техникалық жабдықтар және ресурстардың болуы қажет.

Сауат ашу кезеңіндегі ең негізгі басты құрал — «Әліппе» және «Әліппе серігі». Әліппенің бас жағындағы түрлі тақырыптарға салынған суреттер де оқушылармен жүргізілетін дайындық жұмыстары үшін ең қажетті көрнекі құрал болып есептеледі. Әліппеде әрбір жаңа әріпті үйрету барысында жекелеген заттардың суреттері және тақырыптық суреттер де беріледі. Сонымен қатар онда балалардың ойы мен тілін дамыту үшін сюжетті картинкалар, әңгімелер, жұмбақтар т. б. бар. Әліппеге қосымша көрнекі құрал — кеспе әліппе. Кеспе әліппеден олар буын, сөз, сөйлем құрайды және оларды талдап, оқып үйренеді.

Әріптерді естерінде жақсы сақтау үшін суретті алфавит қолданылады; онда әрбір әріптің суреті мен атауы және сол әріптен басталатын заттың суреті салынады.

Әріптерді сақтауға арналған әріп кассасы жасалады. Әріп кассасының көлемі дәптердің ашып қойғандағы көлеміндей болады.

Қызыл, көк түсті төрт бұрыштар жасалады. Қызылы дауысты дыбысты, көгі дауыссыз дыбыстарды көрсетеді.

Бұл айтылғандардан басқа таблицалар да қолданылуы мүмкін. Мысалы дауысты, дауыссыз дыбыстарды өту барысында таблица қажет-ақ. Мұнда дауысты дыбыстың таңбасын қызыл түспен, дауыссыз дыбысты қара түспен ерекшелеуге болады.

Сөз құрастыру үшін буындар беріледі. Жазу жұмыстарында пайдалану үшін арнаулы «Жазу үлгісі» ұсынылады. «Жазу үлгісінде» әріптердің элементтері, жазба үлгілері беріледі.

Әр мектепте оқушылардың партаға түзу, дұрыс отыруы бейнеленген және жазу кезінде қаламды дұрыс ұстау, отыру үлгілері бейнеленген плакаттар болуға тиіс.

Сауат ашу кезеңінде пайдаланылатын дидактикалық материал да бар. Бұлар: сөздердің дыбыстық құрамын талдауға жаттығу үшін түрлі карточкалар; кейбір жағдайда олар — клеткалармен берілген заттық картинкалар, екінші бір жағдайды — әріптің жартысы мен қалған жартысының орнына клетка т. б. с. с.

Мұндай үлестіруге арналған дидактикалық материал — оқушыларға сөздің дыбыстық құрамын схемаға сүйеніп талдауы үшін көмекші құрал болып саналады. Оқушылар сөзді іштерінен айтады да, схеманы толтыруға кіріседі. (Дәптерге түсті бояу қарындашпен, тақтаға дөңгелекшемен, сызықшамен т.б.с. с). Сөздегі дыбыстарды тәртібімен талдап, дауысты, дауыссыздарын анықтап, оқушылар әріптерден сөз құрауға кіріседі. Алдыңғы дидактикалық материал екінші бір жолмен тағы қолданылады

[3]

Ойын технологиясын қолдан

1. «Сөз құрастыр» мультимедиялық тапсырмасы

Мақсаты: Балалардың әріптерді дұрыс ретпен орналастырып, мағыналы сөз құрастыру қабілетін дамыту.

Ойын барысы: Интерактивті тақтада әріптер бейберекет беріледі:

Мысалы: А, Р, А, Н. Балалар әріптерді сүйреп апарып, дұрыс ретпен орналастырып, «НАРА», «АРАН» емес, «АРАНА», «АНАР» деген мағыналы сөз құрауы тиіс. Дұрыс жауап шыққанда тақтадан көңілді дыбыс пен бейне пайда болады.

Практикада қолдану ерекшелігі:

Бұл тапсырманы мен «А» әрпін өткенде қолдандым. Балалар экран алдында топ болып жарысты — кім тез құрастырады. Мұндай ойын оқушыларды белсенді, ізденімпаз, бір-бірімен бәсекелес болуға итермеледі. Сондай-ақ, мультимедиялық құрал сөздің құрылымын көзбен көруге және әріптердің орнын есте сақтауға мүмкіндік берді. Әсіресе жазуға енді үйреніп жүрген оқушылар үшін өте пайдалы болды.

2. «Сурет сөйлейді» бейнежоба тапсырмасы

Мақсаты: Балалардың сөйлеу ойлау қабілеттерін дамыту

Ойын барысы: Мұғалім экраннан қысқа мультфильм немесе суреттер тізбегін

көрсетеді (мысалы: бала гүл суарып жатыр, күн күліп тұр, көбелек ұшып жүр). Балалар осы көрініске қарап, әліппеден өткен сөздер мен дыбыстарды қолданып сөйлем құрастырады.

Мысалы:

- Бұл бала не істеп жатыр?
- Ол су құйып жатыр.
- Күн қандай?
- Күн ашық, жылы.

Практикада қолдану ерекшелігі:

Мен бұл әдісті «Сөйлеуді дамыту» бөлімімен біріктіріп қолдандым. Балалар бейнекөріністі көріп, өз ойларын еркін жеткізді. Ұялшақ оқушылар да суретке сүйеніп сөйлегенде белсендірек болды. Мультимедиялық құрал арқылы оқу процесі көрнекі, қызықты және эмоциялық тұрғыдан әсерлі өтті.

Оқушылардың ойлау қабілеттері мен сөйлеу қабілеттері айтарлықтай артты. Мультимедиялық тәсілдің тиімділігі — есту, көру және сөйлеу арналарын бірдей белсендіруінде. Нәтижесінде балалар дыбыстарды дұрыс айтуға, буынға бөлуге және сөздерді еркін оқуға үйренді.

Сабақ соңында көпшілігі өз бетінше жаңа сөздер құрастыруға тырысты.

3. «Қуыршақпен ойна» жаттығуы

Мақсаты: Балалардың тілдік қорын кеңейту, зейінді дамыту және әлеуметтік рөлдерді түсінуге үйрету.

Ойын барысы:

Мұғалім балаларға түрлі тақырыптар ұсынады: «Дүкенде», «Қонақта», «Дәрігер мен науқас», «Дүкенге барамыз». Әр бала өз рөлін таңдап, қуыршақтарды пайдаланып, шағын диалогтар құрады. Мысалы, бір бала – сатушы, екіншісі – сатып алушы.

Практикада қолдану ерекшелігі:

Бұл ойынды мен «Тіл дамыту» сабағында қолдандым. Әсіресе сөйлеу дағдысы баяу дамып келе жатқан балаларға пайдалы болды. Қуыршақтар арқылы сөйлескенде балалар өздерін еркін сезінді, ұялмай сөйледі.

Мысалы, «Дүкенде» ойынында оқушылар «Маған нан беріңізші», «Рахмет», «Келесіде тағы келемін» сияқты сыпайы сөздерді қолданды. Бұл олардың сөйлеу мәдениетін қалыптастырды.

Сабақ соңында балалар қуыршақтарды өздері сөйлетіп, жаңа диалогтар ойлап тапты. Осылайша, ойын баланың қиялын, логикалық ойлауын және тіл байлығын дамытты.

Мен байқағаным — ойын кезінде балалардың көзі жанып, қызығушылығы оянып, әрқайсысы өз рөлін толық орындауға тырысты. Бұл тәсіл баланы сабаққа тартудың ең тиімді жолдарының бірі болды. 3. «Артығын тап» жаттығуы

Мақсаты: Балалардың логикалық ойлауын, талдау және салыстыру қабілеттерін дамыту.

Ойын барысы:

Мұғалім интерактивті тақтада бірнеше суреттерді көрсетеді: мысалы, қияр, асқабақ, сәбіз, алма. Балалар суреттерге қарап, артық затты табуы тиіс. (Бұл

мысалда артық – алма, себебі ол жеміс, қалғандары көкөніс.

Практикада қолдану ерекшелігі:

Бұл ойынды мен жаратылыстану пәнінде өткіздім. Сабақта балалар экраннан суреттерді көріп, жылдам жауап беруге тырысты. Кейбір оқушылар өз шешімдерін дәлелдеп, не себепті сол суретті таңдағанын түсіндірді.

Ойын арқылы оқушылар байқағыштық, салыстыру және жүйелеу дағдыларын дамытты. Әр тапсырмадан кейін мен балаларды мадақтап отырдым, бұл олардың сенімін арттырды.

Ойын барысында байқағаным — қозғалысты элементтер (мысалы, суреттерді тақтадан жылжыту, қол көтеріп көрсету) балалардың белсенділігін арттырды. Олар зейін қойып, ойлануға дағдыланды. Сабақ соңында барлығының көңіл-күйі көтерілді, олар өздерін жеңімпаз сезінді.

Сенсорлы интеграция ойындары, соның ішінде «Айналма», «Қуыршақпен ойна», «Артығын тап», «Достарымызға үй саламыз» сынды жаттығулар балалардың әлеуметтік дағдыларын, өзара қарым-қатынас жасау қабілеттерін, логикалық ойлау мен шығармашылық қабілеттерін дамытты. Мысалы, «Айналма» ойыны оқушылардың топта еркін араласуына, өз ойын ашық жеткізуіне септігін тигізді, ал «Қуыршақпен ойна» балалардың сөйлеу тілін дамытып, әртүрлі әлеуметтік жағдайларда дұрыс әрекет ету керектігін үйретті.

Мультимедиялық құралдарды пайдалану оқытуды көрнекі әрі әсерлі етті. Дыбыс пен бейнелер балалардың есте сақтауын жақсартып, оқу материалын тез меңгеруге көмектесті.[4]

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИТЕТТЕР

1. Сейтбекова, Айнұр. *Тіл әлемі сайты* (2019 ж., 6 қыркүйек).
2. *Мультимедиялық технологияларды қолдану әдістері.* – Multiurok білім беру порталы.
3. *Жазуға үйретудің мақсаты, міндеттері мен ұстанымдары.* – Stud.baribar.kz білім беру сайты.
4. *Мақала атауы көрсетілмеген.* – Bilimger.kz білім беру порталы.

ҚМ АА Күәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.