

## БӨЛІМ: БИОЛОГИЯ

## Биология сабағында қолданылатын дидактикалық ойындар

ЖАРИЯЛАНДЫ  
27.08.2024СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/162283/>

Дидактикалық ойын – белсенді қызметтің бір түрі. Ол білім алуға да, тұлғаның көптеген қасиеттерін дамытуға да бірдей ықпал етеді. Ойын жағдайы білімді тезірек және қолжетімді игеруге ықпал етеді.

Дидактикалық ойындар сабақтың кез -келген кезеңінде қолданылуы мүмкін: сұрақ-жауап кезінде, жаңа материалды оқығанда, бекітуде. Ойынды өткізген кезде дидактикалық мақсатты ойын тапсырмасы түрінде қояды. Оқушылардың оқу қызметі ойын ережелеріне бағынады. Оқу қызметіне бәсекелестік элементі енгізіледі, бұл дидактикалық тапсырманы ойынға айналдырады. Яғни, дидактикалық тапсырманы орындаудың сәттілігі ойын нәтижесімен байланыстырылады.

Ойынды өткізер алдында;

- оқыту мен тәрбиелеу міндеттеріне сәйкес ойынды таңдау;
- таңдалған ойынның бағдарламалық талаптарға сәйкестігін анықтау;
- ойынды сабақтың құрылымында өткізу орны мен уақытын анықтау;
- ойынға қатысушылар санын анықтау;
- дидактикалық материалды дайындау.

Дидактикалық ойындарды өткізу келесілерді қамтиды:

- оқушыларды ойын мазмұнымен, дидактикалық материалмен таныстыру;
- балалардың ойынға қатысуы.

Сабақтарда жеке және топтық қатысуды қамтитын ойындар қолданылады. Дидактикалық ойындар күрделілік дәрежесі бойынша сабаққа енгізіледі. Алдымен қарапайым, балаларға таныс ойындар ұсынылады, содан кейін күрделірек ойындарға көшіріледі. Әр дидактикалық ойынды өткізген кезде оның сабақтағы орнын дұрыс анықтап, ойын ұзақтығын белгілеп алу маңызды.

Биология сабақтарында мынадай ойындар қолданылуы мүмкін.

«Табуға тырыс»

6-7-сыныптарда жүйелеу кезінде қолданылады.

А) Бір оқушы жануарды ойлап алады, ал қалған оқушылар ойланған жануарды табу үшін сұрақтар қояды. «Иә» немесе «Жоқ» деген жауаптар бойынша оны табуы керек.

Б) Тақтада 5 өсімдік немесе жануар аты тізімі бар, бір оқушы сыныптан шығып кетеді, содан кейін кіріп, сыныпқа сұрақтар қояды. «Иә» немесе «Жоқ» деген жауаптар бойынша ол оларды табуы керек.

«Туыстарын тап»

Өсімдіктер жүйесін жедел игеру мақсатында өткізіледі.

Шақырылған оқушы өсімдік бейнесі бар карточка алады және осы типке, кластарға, тұқымдастарға жататын өкілдерді таңдап, олар туралы айтады.

«Жануарлар жүйесін білесің бе?»

Кезекпен оқушылар тақтаға шығып, таксономиялық бірліктердің атауы ірі қаріппен жазылған карточкаларды алады: «Түр», «Тұқым», «Тұқымдас», «Отряд», «Класс», «Тип». Орындарынан әртүрлі жануарлардың атауларын ұсынады. Ойнаушылар, яғни тақтада тұрғандар, қай таксономиялық бірліктің өкілдері аталғанын анықтап, сәйкес карточканы көтеруі керек.

«Хабарлама жаз»

«Буынаяқтылар» тақырыбы бойынша білімді жинақтау кезінде қолданылады (7-сынып).

Әр қатарға буынаяқтылардың бір класының атауы жазылған парақ беріледі. Минут ішінде парақты бір-біріне беріп, осы класқа жататын жануарлардың белгілерін жазу керек. Дұрыс және толық жауап берген қатар жеңеді.

«Бұлшық еттер» тақырыбын бекіту кезеңінде өткізіледі (8-сынып).

Терминдермен жұмыс. Оқушы арқасы тақтаға қаратылған орындықта отырады. Мұғалім тақтаға мынадай сөздерді жазады: бұлшық ет, бұлшық еттің қарны, фасция, көлденең жолақты бұлшық ет тіні, бұлшық еттің басы. Оқушылар кезекпен терминдерді сипаттайды, кілт сөзді атамай. Оқушы оны анықтауы керек.

Жоғары сыныптар үшін іскерлік ойындар көбірек сәйкес келеді. Олар нақты өндірістік, ғылыми немесе басқа «ересек» қызметті модельдейді.

«Құзыреттілік»

Қатысушылар:

бәсекелестер – оқушылардың екі командасы; жұмысқа алушылар – жеңімпазды анықтайтын оқушылар тобы; жеңімпазды іспеттес жұмысқа алады; төреші – әдетте мұғалім атқарады, даулы мәселелерді шешеді. Ойынға дейін: Мұғалім сынып оқушыларын ойын схемасымен таныстырады. Командалар қалыптастырылады, «жұмысқа алушы фирманың» құрамы анықталады.

Ойын барысында:

Мұғалім тақырыпты береді. Командалар бір-біріне 5 тапсырма ойлап табады. Бірақ тапсырма түрлері алдын ала реттеледі. Мысалы, командалар 2 репродуктивті сұрақ, 1 шығармашылық тапсырма және 2 есеп дайындауы керек. Командалар бір-біріне кезекпен тапсырмалар береді. Қарсылас оны орындайды. Егер қарсылас орындай алмаса, онда тапсырма берген команда өзі оған жауап беруі керек. Сонымен қатар жұмысқа алушы фирма, мысалы, 5 балдық жүйемен әр тапсырманы және 10 балдық жүйемен әр жауапты бағалайды.

Оқулықпен жұмыс істегенде кітапты ұйымдастыруға, терминдермен жұмыс істеуге, ережелер мен заңдарды игеруге көмектесетін мынадай ойындарды қолдануға болады:

«Көрінбейтін-көрінетін» — сөздік немесе терминологиялық жұмысты өткізудің ойын түрі. 4-6 адамнан, жұптарда. Тақтаға плакат іледі, онда әр түрлі түсті, ірі және кіші қаріппен, бойлай және көлденеңінен 15-20 сөз жазылған. Есте сақтау уақыты 40-60 секунд. Плакат жабылады, есте қалған сөздер жазылады. Командалар парақтарымен алмасады, өзара тексереді.

«Сөзді құрастыр» — жеке және топпен де болуы мүмкін. Берілген тақырыптық сөзден мүмкіндігінше көп сөз құрастыру (іскерлік жылдамдату). Назар, қиял, жад жаттықтырылады.

«Сөйлемді құрастыр» — топ оқулықтың абзацын немесе бетін алады және қағаз жолағына сөйлемді, мысалы, ең күрделі, қиын, қитұрқы сөйлемді жазады. Және оны 5-8 бөлікке кесіп алады. Оқулықтар жабылады және топтар тапсырмаларымен алмасады. Орындағаннан кейін жолақтар тексеріледі. Бұл ойынды жаңа материалды оқығанда, қайталағанда, өткенді бекіткенде қолдануға болады.

«Дұрыс және дұрыс емес» — карточкаларға дұрыс және қателер немесе дәлсіздіктері бар ережелер, анықтамалар жазылады. «Дұрыс» және «Дұрыс емес» деп бөліп қояды. Оқулық бойынша тексереді.

«Сөйлемнен сөз» — оқылып жатқан тараудағы сөйлемнен сөз жасырылады. Сынып оны мәтінде іздейді. Мұғалімнің араласуынсыз жұпта да болуы мүмкін. Мәтінге көп рет жүгіну ерікті түрде жүреді, сондықтан әсіресе мәтінмен жұмыс істегенде, әр сөйлем жиі

естілуі және игерілуі тиіс.

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

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