

БӨЛІМ: БАЯНДАМАЛАР

Мектепке дейінгі жастағы балалардың сөйлеуін дамытуда ойын технологиясын дамыту

ЖАРИЯЛАНДЫ
03.02.2019СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/52847/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Баланың өмірге қадам басардағы алғашқы қимыл әрекеті – ойын, сондықтан да оның мәні ерекше. Жас баланың өмірді тануы, еңбекке қатынасы, психологиялық ерекшеліктері осы ойын үстінде қалыптасады. Ойынды зерттеу мәселесімен тек психологтар мен педагогтар ғана емес, философтар, тарихшылар, этнографтар және өнер қайраткерлері мен бала тәрбиесін зерттейтін ғалымдар да шұғылданды. Көптеген жазушылары бала ойынының психологиялық мәнін және ойынға тән ерекшеліктерді көркем бейнелер арқылы суреттегені де мәлім. Адам іс әрекетінің ерекше бір түрі – ойынның пайда болуын зерттеушілердің біразы өз еңбектерінде өнер және ойын көркемдік іс-әрекеттің алғашқы қадамы деп түсіндіреді. Ойында шындықтың көрінісі, оның бейнелі сәулесі қылаң береді. Жалпы ойынға тән нәрсе өмірдің әртүрлі құбылыстары мен үлкендердің түрлі іс-әрекеттеріне еліктеу екені белгілі. Ойынның шартты түрдегі мақсаты бар, ал сол мақсатқа жету жолындағы іс-әрекеттер бала үшін қызықты. Балаларға ақыл-ой, адамгершілік, дене шынықтыру және эстетикалық тәрбие берудің маңызды тетігі ойында жатыр. Ойын барысында балалар өзін еркін сезінеді, ізденімпаздық, тапқырлық әрекет байқатады. Сезіну, қабылдау, ойлау, қиялдау, зейін қою, ерік арқылы түрлі психикалық түйсік пен сезім әлеміне сүңгиді.

Баланың танымын алғашқы күннен бастап дамыту құралы да, балада оқу мен білімнің, тәрбиенің негізін қалыптастыратын да – ойын әрекеті болып саналады

Орыс педагогы В.А.Сухомлинский: «Ойын баланың алдынан өмір есігін ашып, оның шығармашылық қабілетін дамытады, ойынсыз ақыл-ойдың қалыптасуы мүмкін де емес» — десе, ғалым Е.А.Покровский өзінің балалардың ойындарына арнаған еңбегінде әрбір халықтың ойын туралы түсінігіне сипаттама береді. Ойын – таным процесін дамытудың негізі болғандықтан, мен – оқыту мен тәрбие берудің мазмұнын үнемі ойын элементтерімен толықтырып отырамын. Баланың ойынында да белгілі бір дәрежеде

тиісті жұмыстағыдай жауапкершілік болуға тиіс. Олардың негізгі айырмашылығы тек мынада: баланың ойыны нақты материалдық, рухани байлықты көздемейді, ал жұмыс ондай игілікті өндірудің негізгі жолы екені айқын.

Баланың қуанышы мен реніші ойында айқын көрінеді. Ойын кезіндегі баланың психологиялық ерекшелігі мынада: олар ойланады, эмоциялық әсері ұшқындайды, белсенділігі артады, ерік қасиеті, қиял елестері дамиды, мұның бәрі баланың шығарымпаздық қабілеті мен дарынын ұштайды. Ойын арқылы бала тілін дамыту Ойын балалар үшін айналадағыны танып білу тәсілі.

Ойынның негізгі ерекшелігі — балалар үн-түнсіз ойнамайды. Тіпті бала жалғыз болғанның өзінде де сөйлесіп жүреді. Ойын процесінде сөйлесу қарым-қатынасы үлкен роль атқарады. Сөйлесе жүріп, балалар пікірлесіп, әсер алысып, ойынның түпкі ниеті мен мазмұнын анықтайды. Ойынның негізгі құрылымдық элементтері мыналар: ойынның өзінен туатын және балалар жасайтын немесе ересектер ұсынатын ойын ережесі.

Ойынның түпкі ниеті — бұл балалардың нені және қалай ойнайтынының жалпы анықтамасы. Мысалы: «Дүкен», «Аурухана», «Ұшқыштар», «Отбасы», «Балалар бақшасы» және т.с.с болып ойнайды.

Ойынның сюжеті, мазмұны — бұл оның жанды тұлғасын құрайтын, ойын әрекеттерінің, балалардың өзара қарым — қатынастарының дамуын, көп жақтылығын және өзара байланысын анықтайды. Ойынның мазмұны оны қызықты етеді, ойнауға ықылас пен ынтаны қоздырады. Ойын процесінде балалардың өздері ойнаушылардың мінез — құлқы мен өзара қарым-қатынастарын анықтайды және реттейтін ереже белгілейді. Ойын бала үшін нағыз өмір. Олай болса тәрбиеші ретінде ойынды ақылмен ұйымдастыра білуі қажет деп түсінемін. Балаларға жақын болуға, олардың ойындарының сүйікті қатысушысы болуға тиіс. Ойын көбінесе серуен кезінде ұйымдастырылады. Сондықтан аулада арнаулы құрылыстар, ғимараттар (кемелер, автобустар), көптеген құрылыс материалдары күректер, доптар, секіргіштер болуға тиіс. Ойын сонымен бірге сабақ кезіндегі оқытумен де тығыз байланысты. Ойын ешқашанда өзінің қызықтылығын жоғалтпайды, тек оның мазмұны, сипаты өзгереді. Ойындар мазмұнына қарай, өзіне тән ерекшеліктеріне қарай сюжетті — рольді, драматизиялық, дидактикалық құрылыс ойындары, қимылды ойындар, ұлттық ойындар болып бөлінеді.

Сюжетті рольді ойындар — мектепке дейінгі балаларға тән, ең сипатты ойындар болып табылады. Ол балалар өмірінде елеулі орын алады. Сюжетті — рольді ойындарының ерекшелігі сол, оны балалардың өздері жасайды. Ойынның дербес әрекеті айқын өнерпаздық және шығармашылық сипатта болады. Бұл ойындар ұзақ та қысқа да болуы мүмкін. Сюжетті — рольді ойында бейнелеу құралы роль мен ойын әрекеттері болып табылады. Мысалы: «Дүкен» ойынын ойнағанда балалар сатушы мен сатып алушының әрекеттеріне, ал «Аурухана» ойынын ойнағанда дәрігер мен науқастың

әрекеттеріне еліктейді. Драматизиялық ойындарда мазмұн, рольдер, ойын әрекеттері қандай да бір әдеби шығарманың, ертегінің т.б. сюжетті мен мазмұнына сәйкес болады. Ол сюжетті — рольді ойынға ұқсас. Драматизия ойынында балаға қандай болсын айқын тәсіл көрсетпеу керек ол үшін ойынның шын мәнінде ойын болғаны дұрыс.

Құрылыс ойыны — балалар әрекетінің бір түрі. Оның негізгі мазмұны қоршаған өмірді алуан түрлі құрылыстарды және соларға байланысты іс — әрекеттерді бейнелеу болып табылады. Құрылыс ойыны бір жағынан сюжетті — рольді: ойынға ұқсас келеді, және соның бір түрі деп қаралады. Олардың қайнар көзі біреу — қоршаған өмір. Балалар ойын үстінде кетрлер, стадиондар, театрлар, цирктер т. б. ірі құрылыстар салады. Дидактикалық ойын формасы кішкене балаларға мейлінше тең оқыту формасы болып табылады. Ойын ой мен қимылды ұштастыру негзінде жүргізу керек, Мысалы: «Сиқырлы қақпаның сырын ашайық» деген ойында балаларды зат туралы айта білуге үйрету, олардың жүйелі сөйлеу қабілетін дамыту міндетін алға қоядым. Ойын міндеті қақпақтың астында не бар екенін білу.

Дидактикалық ойынның нәтижесіне қандай жолмен болса да жету емес, балардың білімді игеру, ақыл — ой қызметін дамыту да, өзара қарым-қатынас жасауда жеткен жетістіктерін көрсетеміз. Дидактикалық ойындарда да балалардың алдына қандай да бір міндеттер қойылады, оларды шешу үшін назарды жұмылдыру, ерікті зейін қою, ережесін ой елегінен өткізе білу т.б. Олар балалардың түйсік және қабылдау қабілеттерін дамытуға, ұғымдарын қалыптастыруға, білімді меңгеруге көмектеседі. Қимыл ойындары балалардың қозғалысын жүгіру, секіру, өрмелеу, лақтыру, қағып алуды жаттықтыруға, дамытуға және жетілдіруге мүмкіндік береді. Қимыл ойындары баланың жүйке — психикалық дамуына, жеке басының аса маңызды салаларының қалыптасуына да үлкен әсер етеді. Қимылды ойында ережелер ұйымдастырушы роль атқарады, олар ойынның барысын, жүйелілігін, ойнаушылардың қарым — қатынасын, баланың мінез — құлқын анықтайды.

Балалар ойынды игерген соң өздігінен ойнай алады. Қимылды ойындарды ұлттық ойындар желісінде ұйымдастыруға болады. Мысалы: «Соқыр теке», «Көкпар», «Асық», «Бәйге», «Тақия тастамақ» т.б. ойындар жатады. Баланың бірінші даму кезеңі ойын арқылы жетіледі. Сол сияқты ойындар да топта жас ерекшелігіне сай жүргізіледі. Ойын балаларға сабақта да, серуенде де өте қажет, өйткені бала жәй дем алып отырғанның өзінде де ойын үстінде болады. Қимылды ойындар баланың барлық жас кезеңінде өтеді.

Ойын — балалардың тілді үйренуге деген сенімін оятады. Рольдік ойындарда барлық балаларға бірдей роль тиеді де, бір-бірімен міндетті түрде қарым-қатынасқа түсіп, сөйлеседі. Балалар белсенді жұмыс істеп, бір-біріне жәрдем беріп, жұмыстарын мұқият тыңдап, өздерін және бір-бірін бағалайды, ал біз тек бағыттаушы боламыз. Рөлдік ойындардың негізгі талаптары

Ойын балалардың тілге деген қызығушылығын арттыруы қажет. Сонымен қоса, ең бастысы балалар өздеріне лайықты рольді өзі тандап алған жөн. Сонда ғана олардың ойыны да, тілі де нанымды және сенімді шығады.

Рольдік ойындарға топ болып қатысқан дұрыс. Бала өзін рольде неғұрлым еркін сезінетін болса, ол соғұрлым қызыға ойнайтын болады.

Осындай шарттар бойынша дайындалған материалдар қолданылса ойын соғұрлым жоғары тиімділік береді. Бастапқы кезде балалардың ынта-жігерін бақылап аламын. Сөйтіп, бақылаушы бола бастаймын.

Ойынды қолдануда оның күнделікті жаттығу жұмысына айналмауын ескеру керек, ондай жағдайда баланың қызығушылығы төмендейді. Қандайда болсын ойынды таңдауда баланың жеке психологиялық қабілетін де ескерген жөн.

Ойын – баланың білім-білік дағдысын қалыптастыратын тәрбие құралы. Мектепке дейінгі мекемелерде адамгершілік тәрбиесі тәрбиелеу және білім беру үрдісінде әр түрлі іс-әрекеттер арқылы жүзеге асырылады. Олармен ойынның әр түрін ұйымдастыра отырып, бір-біріне деген қайырымдылық, мейірімділік, жанашырлық, достық, жолдастық сезімдерді тәрбиелеуге болады. Дидактикалық ойын барысында есту, көру, сезіну, қабылдау сияқты үрдістері дамып, балалар музыкалық ойыншықтар мен әр түрлі саздық аспаптардың дыбыс шығару ерекшелігін ажыратуға, заттарды пішініне, түсіне, көлеміне қарай іріктеуге, әр түрлі қимылдарды орындауға үйренеді. Ауызша ойналатын дидактикалық ойындарда сұрақ, өтініш, келісімді білдіретін дауыс ырғақтарына еліктеу қабілеттері жетіледі. Ертегі немесе әңгіменің мазмұны бойынша бөлек-бөлек суреттерді пайдаланғанда оларды белгілі бір тәртіппен жинау үшін байқағыштық пен тапқырлық көрсетеді. Қимыл-қозғалыс ойынында балалар санамақтар, өлеңдер, тақпақтар қолданады. Бұндай ойындарда балалардың ептілігі, қимылдың әдемілігі дамып қалыптасады, кеңістікті, уақытты бағдарлауға үйренеді, батылдық, тапқырлық, қайраттылық, достық, жолдастық көмек, тәртіптілік, ойын ережесіне бағына білу сияқты адамгершілік сапалар тәрбиеленеді. Бала өмір құбылыстарына, адамдарға, жануарларға деген ынтасын, қоғамдық мәні бар іс-әрекетке деген құштарлығын ойын арқылы қанағаттандыратындықтан, ойынның қай түрі болсын балалардың адамгершілік тәрбиесінің дамуында маңызды рөл атқарады.

Тышқан мен мысық

Ойын мақсаты: балаларды шапшаң әрі шыдамды, ұйымшылдыққа үйрету.

Ойын шарты: Бұл ойынға топ балалары бәрі тегіс қатыса алады. Балаларды (қақпа қалың) дөңгелене тұрғызып, ортаға тәрбиеші көмегімен тышқанмен мысық сайланады. Мысық тышқанды қуып ұстап алуы керек. Дөңгелене тұрған балалар тышқанды яғни мысықтан құтқару үшін, қақпадан тышқанды шығарып діберіп мысықты шығармауға тырысады. Мысық тышқанды ұстау үшін шапшаңдық керек. Мысық тышқанды ұстап алса, ойынға келесі жаңа балалар қатыса отырып алмаса береді.

Түлкі мен балапандар

Ойын шарты: Бұл ойынға балалар 7-8 ден бөлініп ойнайды. Топ ішінде бір баланы «түлкі» етіп сайлап, қалған балаларды балапандар деп әрқайсысына бетперде кигізіп ойын ойналады. Ойында балапандар түлкі кейіпкеріне ұсталып қалмауы үшін, тәрбиеші көмегімен белгі бойынша ойынды бастап аяқтауы тиіс. Балалар шапшаң кең бөлмені айнала қашуы тиіс.

К\құралдар: түлкі мен балапандар беп перделері.

Боран

Бұл үлкен кең залда болады. Бұл ойынға қажетті заттар «боран» киімі (ақ түсті беп перде, гимнастикалық қабырға болуы тиіс).

Ойын шарты: ойынға 8-10 бала қатыса алады. Бір баланы боран киімін кигізіп, қалған балалар боран алып кетпеуі үшін, Боран у-у-у деп келе қалғанда гимнастикалық қабарғаға өрмелеп шығуы керек. Боран соғып балаларды бір айналып өтеді. Ұсталып қалған баланы, боран алып кетеді. Ойын 2-3 рет қайталанып ойналады. К\құралдар: Боран киімі ақ матадан тігілген жамылғы бептерде.

Ұйқыдағы аю

Бұл ойынға топ балалары 2-ге бөлініп қатысады.

Ойын шарты: Топ ішіндегі бір баланы аю бетпердесін кигізіп лорындыққа отырғызып қояды. Балалар орманда серуендеп келе жатып, ұйқыдағы аю көреді. Аю болса балалардың шуылынан (дыбысынан) оянып кетіп, балаларды қуа жөнеледі. Ұстап алған баланы өз мекеніне отырғызуып қояды. ойын қайта жалғаса береді.

К\құралдар: Аю бетпердесі.

Алақан соқпақ

Ойынға қатысушы балалар үйге немесе оңаша жерге жиналады да дөңгелене отырады. Орталарынан бастаушы белгілейді. Оған сүлгі (орамал) беріледі. Бастаушы шеңбер ішін айнала жүріп біреуге –Алақанды тос!-дейді. Ол тосқан кезде бастаушы оның алақанына сүлгіні тигізіп-Сүлгі қайда?-деп сұрайды. Сонда ойыншы «анада» -деп бір баланың атын атайды. Акты аталған ойыншы орнынан тұрып алақанын тосады. Бастаушы-сүлгі қайда?-деп атын айтады. Ойын осы ретпен жалғаса береді. Жақсы өлең айтып ән салғандар ұпай жинайды.

Қара құлақ

Ойынға 5-10 бала қатысады. Олар оңаша жерге топталып өз араларынан бір баланы қазық етіп белгілейді. Қазық тұрған жерінде қозғалмай тұрады. Басқалары әрі кетеді. Содан кейін ойынға қатысушылар қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі

Таяп келіп мынау кім? –деп бір-бірінен сұрасады. Біреуі ойбай бұл қарақұлақ қой!-деп қаша жөнеледі. Қалғандары да – қарақұлақ, қара құлақ!-деп бытырай қашады. Қарақұлақ біреуін ұстау үшін тұра қуады. Ұсталған бала қарақұлақ болып, ойын әрі қарай жалғасады.

Допты қуып жет

Ойын мақсаты: балаларды шыдамды, сабырлы қалыпта берілген белгіні тыңдауға, тез жүгіругі, түсетеріңн көлемін ажырата білуге баулу.

Ойынның шарты: бұл ойынға 5-6 бала, тәрбиеші басқаруымен қатыса алады. Тәрбиеші доптарды себетке салып алып, балалардың алдына домалатып жібереді. «Допты қуып жет» деген белгі бойынша, балалар допты ұстап алып тәрбиеші ұстап тұрған себетке салуы керек.

к/құралдар: түрлі-түсті, үлкен-кішілі доптар.

Қуыр-қуыр қуырмаш.

Оң қолдың бес саусағын бір жерге түйістіреді де, сол қолымен оны бүрмелеп қапсыра ұстайды. Содан соң екінші балаға:

-ортанғы саусағымды тапшы,-дейді. Екінші балаға қарап байқап отырады да, міне,-деп бір саусақтың басынан шымшып ұстап тұрады. Егер екінші бала жасырушының ортанғы

саусағын дәл тапса, ұпайды бірінші бала тартады. Ұтқан бала ұпай алу үшін мына ережелермен сөздерді жақсы білуі керек.

1. Бас бармақтан бастап шынаққа дейін саусақтардың атын бір түгел атап бередуі.: басбармақ, балан үйрек, ортан терек, шылдыр шүмек, кішкентай бөбек. Бес саусағын түгел жұмады. Тағы да бас бармағыннан бастап, былай деп 5 с аусақты түгел жазады.

Сен тұр қойыңа бар.

Сен тұр түйеңе бар

Сен тұр жылқыңа бар

Сен тұр сиырыңа бар

Сен кішкентай әлі жас екенсің

Қазанның қаспағын қырып же де, жыламай отыра тұр.

Енді осы шынашақтың өзі алақан шұңқырына бүгіп тұқырта ұстайды да:

Қуыр-қуыр , қуырмаш

Балапанға бидай шаш

Әжең келсе есік аш

Қасқыр келсе мықтап бас

Шынашақты шыр айналдырып, баланың алақанын қытықтайды. Осыларды істеп бола беріп:

-мына жерде қой бар

Мына жерде жылқы бар

Мына жерде жылқы бар

Мына жерде түлкі бар — деп баланың білегінен қолтығына дейін түртіп ең соңында мына жерде күлкі бар –деп сәл ғана қытық-қытық! Қытықтайды

Үш табан

Бұл ойынды үш-төрт баладан топтап екі-үш жерде ұйымдастыруға болады. Ойын шарты бойынша әр балаға бір-бірден асық, бір-бір сақа беріледі. (Бұл ойынның жылдам әрі қызықты өтуіне сеп) Көмбеге бір-бірден асық тіккен әр топтың ойыншылары өз алаңдарында жеке-жеке сақаларын үйіріседі. Сақасы алшы түскен бала бірінші болып

одан кейінгілері рет-ретімен (тәйке,бүк,ішік) «ұшуға» кіріседі.Ұшу дегеніміз-көмбеден алшақтау жерге барып сақа үйіру.Сақасы алшы түскен ойыншы бірден көмбедегі тігіулі асықты атуға жолдама алады.Осылай болмаған жағдайда асқ ату бәрі ұшып болған соң бастапқы кезек бойынша жалғасадыАлысқа ұшқан мергендер тигізе алмаса,көмбеде қалған ойыншыға кезек тиеді.Көздеген асығына дәл тигізіп және оны көмбеге жиегін алып өлшегенде үш табан артық қашықтыққа ұшырған ойыншыны қашан келесі асыққа тигізе алмай қалғанша атауды жалғастыра береді.Болмаса атқан асығы үш табаннан аспай қалғанда ғана ойынды тоқтатып,өзінен кейінгі бәсекелесіне кезек беруіне мәжбүр болады.

Ережебойынша ұтылған бала ойыннан шығып қалады.Сөйтіп айналасы екі-үш айналымның ішінде әр көмбеден бір-бір жеңімпаз шығып,олар енді орталық көмбеде ақтық (финал) сайысқа түседі.Бұл шешуші жарыса бірінші,және екінші орынға ие болған мергендерге арнаулы арнаулы жүлделер тапсырылса нұр үстіне нұр.

Санамақ

Көпшілік қатысады.Ойынның шарты: ойын бастаушы қатысушы бір адамды ортаға алып шығады.Ол адам бір тектес атау сөзден жаңылмай,кідірмей аттап жүріп айтуы керек.Тоқтамай қателеспей айтып шықса,жүлде алады.Егер қателессе ойыннан шығады.Мысалы: жаңылмай 10 ақынның немесе 10 өзеннің атын атауы керек.

Белбеу соқ

Ойыншылар екі-екіден жұптасып, шеңбер жасап тұрады.Бір ойыншы белбеуді алып,екіншісін қууға тиіс.Қашқан шеңбер жасап тұрған бір жұптың алдына келіп тұрған кезде,артық қалған үшінші ойыншы шеңберді айнала қашады.Егенр қуғыншы оны белбеумен соғып үлгеріп, өзі бір жұптың алдына келіп үлгерсе,оның орнын келесі ойыншы басады.

Орын тап.

Екі жұп арқасын түйістіріп қойған екі орындыққа айналып музыканың сүйемелдеуімен билейді.Музыка кілт тоқтағанда, тұрған екі орындыққа отырып үлгеруі керек,орын алмай бос қалған екі адам айып төлейді, ән салу,би билеу, жұмбақ , жаңылтпаштар кайту

Күстың қауырсыны кімге барады.

Балалар ойын алаңында еркін тұрады. Тәрбиеші құстың қауырсынын алып, үрлейді. Барлық бала жан — жаққа қаша жүгіреді, ойын жалғасады.

Жалауға қарай жүгір

Балалар тәрбиешіге қарама-қарсы тұрады. Тәрбиеші қолындағы жалауды жоғары көтереді. Балалар тәрбиешінің қасына жиналады. Жалауды қайта түсіргенде балалар жан-жаққа тарап кетеді. Ойын бірнеше рет қайталанған соң, бір бала жалауын көтеріп жүреді, басқа балалар соңынан еріп жүреді. Ойын басынан қайталана береді.

Шарды ұста

Тәрбиеші ортаға көп үрленген шарларды жайып тастайды. Ойын басталды деген кезде (тәрбиешінің көмегімен) балалар шарды ұстап тәрбиешіге береді. Кім көп шар жинаса сол бала жеңімпаз атанады, 10-15 сек. Ойын жалғасады.

Күн мен жаңбыр

Балалар ашық алаңда еркін ойнап жүреді, гүл тереді, көбелек қуады, секіреді, жүгіреді.т.б. Тәрбиеші «Жаңбыр жауды!» дегенде балалар пана іздеп, үйшіктерге тығылады. Тәрбиеші «Күн шықты!» дегенде балалар қайта алаңға шығып ойындарын жалғастыра береді.

Ұшақтар

Балаларды ойын алаңына еркін тұрғызып, тәрбиеші өзі ұшақ болып көрсетеді. Тәрбиеші «Ұшақтар ұшады!» деген кезде барлық бала ұшақ болып ұшады. «Ұшақтар қона бастады!» дегенде барлық бала өз орындарына келіп қона бастайды. Тәрбиешінің бастауымен ойын жалғасады.

Автобус

Балалар қатарға бір-бірден тұрады. Тәрбиеші автобус жүргізушісі. Қалғандары жолаушылар. Тәрбиеші дыбыс берген кезде автобус жылжи бастайды. Ең әуелі баяу кейін жылдам, жылдамырақ жүреді. Балалар жүрісті баяулатады. Жүргізуші автобусты тоқтатады. Ойын тағы жалғасады.

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

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