

## БӨЛІМ: БАСТАУЫШ СЫНЫП

## Баланың қызығушылығын оятатын ойын арқылы оқыту әдістері

ЖАРИЯЛАНДЫ 04.10.2025	ТІРЕК СӨЗДЕР бастауыш мектеп, дидактикалық ойын, зерттеушілік ойын, критериалды бағалау, ойын арқылы оқыту, оқу уәжі, сюжет-рөлдік ойын, цифрлық ойын	СІЛТЕМЕ <a href="https://bilimger.kz/182752/">https://bilimger.kz/182752/</a>
--------------------------	--	--

**Аманжолова Жазира Осербаевна**

Қарағанды облысы, Шет ауданы, Әлихан НОМ мектебі

Бастауыш сынып мұғалімі

### АННОТАЦИЯ

Бұл мақалада бастауыш мектептегі ойын арқылы оқытудың ғылыми-әдістемелік негіздері, оқу уәжін арттырудағы психологиялық-педагогикалық тетіктері және мұғалім практикасына арналған нақты іске асыру жолдары қарастырылады. Қазақстан Республикасының бастауыш білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандартындағы (ЖМБС) құзыреттілікке бағдарланған талаптар, критериалды бағалау жүйесінің «оқу үшін бағалау» қағидаты және мәдени-тарихи теориядағы ойынның дамыту әлеуеті кешенді түрде талданады. Соңғы жылдардағы отандық және халықаралық зерттеулер ойынға негізделген оқытудың (game-based learning) оқу жетістігіне, қызығушылық пен дербес белсенділікке оң ықпал ететінін айғақтайды; мақалада бастауыш пәндерінің контексінде сюжет-рөлдік, дидактикалық, цифрлық және зерттеушілік ойындарды жобалау үлгілері мен бағалау тәсілдері ұсынылады. [3].

**Кілт сөздер:** ойын арқылы оқыту, бастауыш мектеп, оқу уәжі, критериалды бағалау, сюжет-рөлдік ойын, дидактикалық ойын, цифрлық ойын, зерттеушілік ойын.

### КІРІСПЕ

Бастауыш мектеп – оқу әрекетінің негіздері қаланатын, оқу уәжі мен қызығушылығы қалыптасатын шешуші кезең. ЖМБС талаптары пәндік білімдермен бірге коммуникация, проблеманы шешу, бірлескен әрекет сияқты метапәндік дағдыларды жүйелі дамытуға бағдар береді; бұл міндеттерді баланың жас ерекшеліктеріне сай, эмоционалдық

қауіпсіз және белсенді ортада, яғни ойын арқылы орындау ерекше нәтижелі [1]. Ойын оқу мазмұнын өмірлік жағдаяттармен байланыстырып, баланың «жақын даму аймағында» әрекет етуіне мүмкіндік береді; мұнда мұғалім үлгілеу мен бағыттауды байқатпай қамтамасыз етіп, оқушыға күрделілігі қолжетімді тапсырмалар ұсынады [3]. Бүгінгі эмпириялық база ойынға негізделген тапсырмалардың оқу жетістігі мен уәжді айтарлықтай жақсартатынын көрсетеді; әсіресе бастауыш жаста шешім қабылдау, кері байланыс алу және қателерді қауіпсіз сынау арқылы үйрену маңызды.

## **ТЕОРИЯЛЫҚ НЕГІЗ ЖӘНЕ НОРМАТИВТІК ТҰҒЫР: ОЙЫННЫҢ ДАМУЫ АЛУ АЯСЫ ЖӘНЕ СТАНДАРТ ТАЛАПТАРЫ**

Л. С. Выготский ойынның баланың психикалық дамуындағы рөлін айқындап, онда әлеуметтік қатынастар ішкіленіп, рөлге ену арқылы бала өзінен бір саты жоғары деңгейде әрекет ететінін дәлелдеген; ойын баланың «жақын даму аймағын» іске қосатын жетекші қызмет ретінде сипатталады [3]. Бұл тұжырым бастауыштағы оқу мазмұнымен табиғи үйлеседі: ойын – тіл мен ойлауды, қимыл мен эмоцияны біріктіретін тұтас әрекет, сондықтан ол оқылым-жазылым, математикалық және жаратылыстану сауаттарын өмірлік контекстте қолдануға мүмкіндік береді. Қазақстанның ЖМБС құжаттары бастауыштағы оқу нәтижелерін құзыреттілік форматында белгілеп, жас ерекшелігіне сай қауіпсіз, инклюзивті орта құруды міндеттейді; ойын осы талаптарды практикада іске асыратын пәрменді әдіс ретінде қарастырылады [1]. Нормативтік тұғыр мұғалімнен оқу мақсаттарын өлшенетін критерийлермен байланыстырып, тапсырма күрделілігін біртіндеп арттыруды және оқушы белсенділігіне сүйенуді күтеді – мұның барлығы ойындық сценарийлермен тиімді жүзеге асады.

## **СЮЖЕТ-РӨЛДІК ОЙЫНДАР: МАҒЫНАЛЫ ҚАРЫМ-ҚАТЫНАС ПЕН ПӘН АРАЛЫҚ ИНТЕГРАЦИЯ**

Сюжет-рөлдік ойын оқушыны шартты әлеуметтік жағдаятқа енгізіп, мақсат қою, келісу, дәлелдеу, шешім қабылдау арқылы пәндік мазмұнды әрекетте игеруге жетелейді. Тіл және әдебиет сабақтарында «редактор – тілші – иллюстратор» редакция ойыны мәтін шолуын, негізгі ойды табуды, дәлел келтіруді табиғи түрде жаттықтырады; математикада «дүкен» немесе «жобалау бюросы» ойыны арифметикалық әрекеттерді, өлшеу мен дерек кестесін қолдануды өмірмен ұштастырады; дүниетануда «экспедиция» немесе «жергілікті кеңес» ойындары зерттеу сұрағын тұжырымдауға, дәлел жинауға және келісілген шешім ұсынуға мүмкіндік береді. Зерттеулер рөлдік ойындардың бастауыш жаста танымдық белсенділік пен шығармашылықты арттырып, оқушының сабаққа қызығушылығын едәуір күшейтетінін атап өтеді [6]; отандық әдістемелік материалдар да ойындық жағдаяттың сабақ құрылымына органикалық енуін, бағалау критерийлерімен ұштастыруды ұсынады. Сюжеттің болуы «неге оқимын?» деген уәждік

сұраққа жауап беріп, пәндер арасындағы байланысты көзге көрінетін етеді; нәтижесінде оқушы тек білімді қабылдаушы емес, мағына жасаушы субъект ретінде әрекет етеді.

## **ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР: МИКРОЦИКЛДЕГІ ЖОҒАРЫ ШОҒЫРЛАНУ ЖӘНЕ ҚАТЕЛЕРДІ ҚАУІПСІЗ ТҮЗЕТУ**

Дидактикалық ойындар қысқа уақыт ішінде нақты оқу мақсатын көздеп (сөз тіркесін құрау, мәтін құрылымын тану, көбейту кестесін бекіту, шамаларды салыстыру, кестеден дерек табу), қателерді қауіпсіз түрде түзетуге жағдай жасайды. Ойын форматы кері байланысты бірден және нысаналы беруге мүмкіндік береді: мысалы, «Факт/Дәлел/Қорытынды» карталары арқылы жауап сапасын өзі-өзі және жұпта бағалау, «Тез есепте – тез түсіндір» ережесімен арифметикалық амалдың стратегиясын ауызша негіздеу, «Келісемін/Келіспеймін» белгілерімен мәтін мазмұнын талқылау. Мұндай ойындық микрожаттығулар назар мен есте сақтауды, тілдік дәлдікті арттырып, «сәттілік сезімін» жиілетеді – бұл бастауыш жастағы уәж үшін шешуші фактор. Ойынға негізделген тәсілдердің оқу жетістігіне және оқу уәжіне ықпалы туралы халықаралық деректер де позитивті: мета-аналитикалық және эксперименттік жұмыстарда бастауыш оқушыларында білім нәтижесі мен қызығушылықтың жақсаруы жиі тіркеледі [2], [3]. Ұлттық практикада қазақ тіліндегі әдістемелік жинақтар ойынды сабақтың түрлі кезеңдеріне (қыздыру, мағынаны ашу, бекіту, рефлексия) кіріктіруді және мұғалімнің «сұрақ арқылы модельдеу» тактикасын ұсынады [8].

## **ЦИФРЛЫҚ-ОЙЫН ЭЛЕМЕНТТЕРІ: БАЛЛ, ДЕҢГЕЙ, КЕРІ БАЙЛАНЫС ЖӘНЕ ДЕРЕКТЕРМЕН ОҚИТУ**

Сандық ортадағы ойын элементтері (ұпай, деңгей, бейдж, уақытша сынақ, көшбасшылар тақтасы) дұрыс қолданылғанда ішкі уәжді әлсіретпей, оқу мақсатын айқындауға, әрекет нәтижесін жедел көруге көмектеседі. Бастауыш деңгейінде цифрлық ойындар қысқа циклмен және нақты критерийлермен іске асқаны жөн: мысалы, оқу жылдамдығын жаттықтыратын «минуттық марафон», мыс-салыстыруды бекітетін «жапсырма жарысы», мәтіндік дәлел іздеуге арналған «детектив» тапсырмалары. Зерттеулерде цифрлық ойындардың бастауыш жастағы оқушылардың жетістігі мен уәжіне оң әсері байқалғанымен, әсер көлемі дизайн сапасына тәуелді екені көрсетіледі; демек, мұғалім ойын элементін оқу мақсатына қатаң байлап, бағалау критерийлерін ашық ұсынуы қажет [16]. Критериалды бағалау құжаттары «оқу үшін бағалауды» күнделікті практиканың өзегіне айналдыруды көздейді; цифрлық ойындық тапсырмалардан түсетін жедел дерек (қай қадамда қиналды, қандай стратегияны таңдады) мұғалімге келесі сабақты дәлдеп жоспарлауға мүмкіндік береді [4], [7].

## **ЗЕРТТЕУШІЛІК-ОЙЫН: «КІШКЕНТАЙ ҒАЛЫМ» ПОЗИЦИЯСЫ ЖӘНЕ ПӘНАРАЛЫҚ МАҒЫНА**

Зерттеушілік сипаттағы ойындарда оқушы гипотеза ұсынуды, мәлімет жинауды, дәлелдеуді және қорытынды жасауды қарапайым құралдармен тәжірибелейді. Мысалы, дүниетану мен математика интеграциясында «өлшеуші экспедиция» ойыны арқылы сынып, мектеп ауласындағы нысандарды өлшеп, деректі кестеге түсіріп, диаграмма құру; тіл сабағында «репортер зерттеуі» арқылы шағын әңгіме алған мәліметпен салыстырылады; өнермен кіріктірілген «пішіндердің саяхаты» тапсырмасында геометриялық пішіндерден оқиға желісі құралып, кейіпкерлердің әрекеті математикалық тілмен сипатталады. Осындай ойындар баланың қателесуден қорықпауына, дәлел келтіру мәдениетін игеруіне және «оқу мен өмірдің» табиғи байланысын сезінуіне жағдай жасайды. Ресейлік тәжірибелік-әдістемелік еңбектер бастауыш жастағы ойын-зерттеу форматтарының уәжге және танымдық икемге ықпалын нақты мысалдармен сипаттайды [6], [20]. Бұл тәсілдер ЖМБС-тағы пәнаралық, әрекетшілдік қағидаттармен үндеседі және бастауыштағы «оқу – әрекет» парадигмасын шынайыландырады [1].

## **САБАҚТЫ ОЙЫНҒА ҚҰРАСТЫРУ ЖӘНЕ БАҒАЛАУ МӘДЕНИЕТІ: МҰҒАЛІМ ПРАКТИКАСЫНАН**

Ойынға негізделген сабақ табысының кілті – мақсат пен критерийдің анықтығы, тапсырма күрделілігінің «қолжетімді аймақта» көтерілуі және рефлексияның ойынды бұзбай жұмсақ берілуі. Өз тәжірибемде әр сабақта «неге осы ойынды ойнаймыз?» деген сұраққа оқушылардың өздері жауап беретіндей, оқу мақсаты анық тұжырымаланғанын қадағалаймын; мысалы, «бүгін біз дәлел табуды үйрену үшін “Детектив” ойынын ойнаймыз». Қалыптастырушы бағалау үшін «микро-критерийлер» мен дескрипторлар («дәлел – мәтіннен алынған сөйлем», «себеп-салдарды дұрыс байланыстыру») алдын ала келісіліп, ойында соларға қайта ораламыз; НЗМ модельдері ұсынғандай, «критерий – дәлел – кері байланыс» циклін үзбей жүргізу нәтижені айқындайды [4], [7]. Отандық мұғалімдер қауымдастықтарында жарияланған тәжірибелер ойынның сабаққа қызығушылықты айқын өсіретінін, әсіресе оқылым/жазылым, математика және қазақ тілі сабақтарында жылдам нәтижелер беретінін көрсетеді; бұл материалдарда ойын түрлері, ережесі және кезеңдері нақты сипатталып, бастауыш жастағы орындалу шарттары ұсынылған [7], [8], [9]. Мұның бәрі ойынның «қызық үшін емес, оқу үшін» екеніне оқушының өзін иландырады.

## **ҚОРЫТЫНДЫ**

Ойын – бастауыш мектептегі оқу мазмұнын баланың жас табиғатымен ұштастырып,

қызығушылығын тұрақты уәжге айналдыратын әмбебап әдіс. Теориялық тұрғыдан ойын «жақын даму аймағын» іске қосып, әлеуметтік-танымдық әрекетті мағыналы етеді [3]; нормативтік тұрғыдан ЖМБС-тың құзыреттілікке бағдарланған талаптарын жүзеге асыруға жағдай жасайды [1]; ал бағалау мәдениетімен ұштасқанда «оқу үшін бағалау» дерекке негізделген шешім қабылдауға көмектеседі[9]. Практикада сюжет-рөлдік, дидактикалық, цифрлық және зерттеушілік ойындарды пән мазмұнымен нақты байланыстыру, критерийлерді ашық жариялау және қателерді қауіпсіз сынау – қызығушылықты оятудың ең сенімді жолы. Халықаралық зерттеулер де, отандық әдістемелік тәжірибе де ойынға негізделген оқытудың оқу жетістігі мен уәжді арттыруда пәрменді екенін көрсетеді. Ендеше, «ойын – баланың ісі» ғана емес, «сапалы бастауыш білімнің» де ісі: мұғалім ойынның қуатын ғылымилықпен ұштастырғанда, қызығушылық – нәтижеге, ал қуаныш – меңгеруге айналады.

## ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1. **Білім берудің барлық деңгейінің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты (Бастауыш білім беру бөлімі).** Adilet құқықтық ақпарат жүйесі (қазақ тілінде). Қолжетімділік: <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/V1800017669> Adilet
2. Adipat, S. **Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Instructional Design Principles.** ERIC (PDF). Қолжетімділік: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1311472.pdf> ERIC
3. Vygotsky, L. S. **Play and Its Role in the Mental Development of the Child.** ERIC (PDF). Қолжетімділік: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138861.pdf> ERIC
4. **Модель критериального оценивания.** Назарбаев Зияткерлік мектептері (ресми құжат, PDF, орыс тілінде). Қолжетімділік: <https://nis.edu.kz/storage/files/01JRJ40N91NW5QHY6T2D0PHTZ0.pdf> Назарбаев Зияткерлік мектептері
5. Рудакова, С. А. **Использование игровых технологий в период обучения в начальной школе.** CyberLeninka. Қолжетімділік: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-v-period-obucheniya-v-nachalnoy-shkole> КиберЛенинка
6. Башарова, Н. А. **Игровые технологии в начальных классах по русскому языку и математике.** CyberLeninka. Қолжетімділік: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-v-nachalnyh-klassah-po-russkomu-yazyku-i-matematike> КиберЛенинка
7. **Қазақ тілі сабағында ойын технологиясын қолдану.** Bilimdiler.kz (қазақ тілінде). Қолжетімділік: [https://bilimdiler.kz/kazakh\\_tili/4066-kazak-tili-sabagynda-oyun-tehnologiyasyn-koldanu.html](https://bilimdiler.kz/kazakh_tili/4066-kazak-tili-sabagynda-oyun-tehnologiyasyn-koldanu.html) bilimdiler.kz

8. **Ойын технологиясын қолдану арқылы бастауыш сынып оқушыларының сабаққа деген қызығушылығын арттыру.** Bilimdiler.kz (қазақ тілінде).

Қолжетімділік:

<https://bilimdiler.kz/bastaush/21127-oyun-tehnologiyasyn-koldanu-arkyly-bastauysh-synyp-okushylarynyn-sabakka-degen-kyzygushylygyn-arttyru.html> bilimdiler.kz

*\*Ескертпе: мәтінде дереккөздерге сілтемелер нөмірленген жақша арқылы белгіленді (мыс., [1], [4], [8]).*

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

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