

БӨЛІМ: БАСТАУЫШ СЫНЫП

Қазақ тілі сабағындағы дидактикалық ойындарды қолданудың тәрбиелік негіздеріЖАРИЯЛАНДЫ
25.03.2018СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/34073/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Шарипбаева Наурыз**Жоспары:****I. Кіріспе бөлім**

1. Дидактикалық ойынға анықтама

II. Негізгі бөлім

- 1) Ойын-пәнге қызығушылықты арттырудың тиімді жолы
- 2) Дидактикалық ойындардың мақсаты мен міндеттері
- 3) Құрылымы
- 4) Сапалылығы
- 5) Түрлері және қолданылуы, теориясы
- 6) Даму деңгейлері
- 7) Бала ойынында педагогтың рөлі

III. Қорытынды бөлім

Дидактикалық ойынның маңызы

Эпиграф:

Ойын дегеніміз ұшқын, білімге құштарлық пен еліктеудің маздап жанған оты.

М. Сухомлинский

I. Кіріспебөлім

Ойынадамның өміртанымының алғашқы қадамы. Ойының өмірде өте ерте жастан басталып, адамның кәсіпті толық мегергенінше жалғасады. Ал оқыту процесінде жаңа технологияның маңызды бөлігі. Қазақ халқының ұлт ретінде өмір сүруіне оның тілі мен қатар салт-дәстүрлердің, әдет-ғұрыптарының маңызы айрықша. Қазақтың мақал-мәтелдері жас ұрпақты бабы болуға, әдептілікке, мінезін жақсы қасиеттер арқылы мандылық пен инабаттылыққа тәрбиелесе, ақын-жазушылардың көркем шығармалары эстетикалық, этикалық қасиеттерге тәрбиелейді.

Абай Құнанбаевтың он тоғызыншы қарасөзінде жас кезінен жақсы сөзестіп өскен бала кейін есті адам болады: «Адам ата-анадан туғанда есті болмайды, естіп, көріп, ұстап, татып ескерсе. Дүниедегі жақсы, жамандық аниды-дағы, сондай дан билгені, көргені көп болғана да билімді болады. Сондықтан балаға жас кезінен бастап ойнарқылы тәрбиелік маңызы жоғары халық ойларының қаусар бұлақтарымен сусындату қажет.

Орыс ғалымы, дәрігер, педагог К.А. Покровский «ойын-күнделікті бала еңбегі, болашақ өмірінің бастамасы. Ойын үстінде баланың ертеңгі өмірге деген қабілеті байқалады» деген. Ойын баланы қимылға, әрекетке, денешынықтыруға тәселдіреді. Соларқылы өмір күресіне, еңбекке баулиды. Ойынсыз ақыл-ойдың қалыпты дамуы да жоқ. Ойынарқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірмен ұштасып, өзін қоршағандың рухына түсінік алады. Дидактикалық ойындар арқылы оқушылардың интеллектуалдық қабілеттері, логикалық ойлауы, түрлі көркем шығармаларды пайдалана отырып, ізгілік, адамгершілік қасиеттерін бойына іңіреді. Ойын екі не месе одан да көп адамдардан құрылатын топтардың өз мүдделерініске асыру үшін күрес жүргізу процесі. Әрбір топтың өз мақсаты, стратегиясы болады.

Педагогика саласында пайдаланатын ойындарды — **дидактикалық ойындар** дейді.

II. Негізгі бөлім

Дидактикалық ойындар баланың интасын сабаққа аударуға, көңіл қойғызуға, қабылдауын жеңілдетуге, білімді толық игеруге көмектеседі, сабаққа эмоциялық бояу береді.

Ойынның мақсаты: 1. Баланы пәнге қызықтыру, логикалық ойлауын дамыту. 2. Сөздерді орынды қолданудағы дықтарын жетілдіреті отырып, сөйлеу мәдениетін тәрбиелеу.

3. Таным әрекетін қалыптастыру, тиянақтау, пысықтау, алған білімді тексеру, қызығушылығын ояту, белсенділігін арттыру.

Міндеті: 1) Танымдық: баланың тану, іздену әрекетін дамыту.

2) Тәрбиелік: айналасымен қарым-қатынас жасауға, қажетті дағдыны, адамгершілік қасиеттерін қалыптастыру

Дидактикалық ойындардың құрумын негіздерге сүйенеді:

1) Балалардың іс-әрекетіне ойын түрлері мен оқуды байланыстыру, біртіндеп қызықты жеңіл ойындардан ойынтапсырмалар арқылы берілген оқу-тәрбие мәселелеріне көшу.

2) Шарты мен міндеттерін біртіндеп күрделенуі

3) Берілген тапсырмаларды шешуде баланың ақыл-ой белсенділігінің күшеюі

4) Оқу-тәрбие мақсаттарының бірлігі

Дидактикалық ойындардың сапалылығы:

Олардың сабақтың әр кезеңіндегі орны мен міндетін, мақсатын дәланықтауға, оны қолданудың теориясы мен практикасын мұғалімнің жетік меңгеруіне, шеберліктанытуына, ойынға қажетті материалдарды алдын-ала дайындап алуына, ойын үрдісіне оқушыларды белсенді қатыстыруына

байланысты болады.

Дидактикалық ойын түрлері:

1) Заттық дидактикалық ойындар

Бұл ойын әртүрлі ойыншықтармен ж/е әртүрлі ойын материалдарымен ұйымдастырылады.

2) «Жаңылтпашты жаңылмай айту», «Мақалды дұрысоқы», «Мақалды жалғастыр» т.б.

3) Сөздік дидактикалық ойындар, яғни ауызша ойналатын ойындар:

Мыс: Мұғалім бірінші топтың алдына келіп, «өтірік сөз» немесе «ұрлық» деді, оқушылар өтірік сөздің жолы қысқа екендігін және ұрлық түбі қорлық екенін айтып,

мақалдар ұйқастырып айтады.

Оқушыларосындай ойындарға дағдыланып, жаманқылықтарданаулақ болады. Сабақтавикториналық сұрақтар, жұмбақтар, сөзжұмбақтар, ребустар пайдалану өте тиімді.

Оқытудың ойын теориясын қолдануда екі жақты дидактика байқалады:

1. Ойнау үшін білу, үйренудің қажеттілігі.

2. Ойнай отырып, өзіндік білімалуы, өміртәжірибесін жинақтау қажеттігі.

Ойнау теориясы мен практикасын отандық және шетелдік педагог-психологтар, социологтар зерттеуде.

Дидактикалық ойынға «Ғажайып алаң», «Бақытты сәт», ХХІ ғасыр көшбасшы, анаграммалар, тренинг-сабақ, «Ойлан тап», «Кім тез», атты ойындар және викториналар, сөзжұмбақтар, ребустар жатады.

Сонымен қатар ұлттық ойындары оқушылардың ауызша жеткізуге сауаттылығы мен біліктілігін дамыту үшін пайдалануға болады. Ұлттық ойындар - ата-бабалардан бізге жеткен «ханталапай» ойынын топтық жарыс сабағында пайдалануға болады.

Бұл негізгі шарты бойынша шашылған асықты жинай отырып, жаңылтпашты жаңылмай айтып отыру керек. Қай топтың баласы қанша асық жинаса, сонша жаңылтпаш айтуы керек, жаңылтпашты дұрыс, анық айтқан баланың тілі шынығады әрі жылдамдыққа, шапшаңдыққа, ептілікке үйренеді.

«Ақсүйек» ойынына йлы түнде көңіл көтерген жастар сүйекті ақтырып, оны іздеу арқылы ойнаған. Мен «ақсүйекті» 2-сыныпта сан есім тақырыбын өткенде сан есімі бар мақал-мәтелдерді айтқызу үшін қолдандым. 3-сыныпта негізгі жәнетуындызат есім тақырыбында негізгі зат есім мен туындызат есімді табу үшін ойнаттым. Бұлайында кез-келген қималарды таңдап алып, тапсырманы орындау керек.

«Арқан тартыс» ойынының негізгі шарты 2 топтың сынасуы болса, қазақ тілі сабағында 2 топ білім сынасады. Мұны былай жасадым: Жуандығы 2 ел ідей ұзын жіпті ақтаның жоғарғы жағынғы 2 шегеге іліп, ұштарын теңестіріп қоямын. 2 топтан 1-1 оқушы шығып, 1 мезгілде мақал-мәтелдерді оқтамай айтып шығады. Қай топтың оқушысы бұрыншығарса, жіптің ұшы нөзіне қарай тартады. Нәтижесінде арқан қай топқа қарай көп жылжыса сол жеңді деп есептеледі. Бұлайынды барлық пәндерге қолдануға болады.

Бастауыш сынып аталықтарында «Тапқыр достар», «Бақытты сәт» атты интеллектуалдық ойындарда қазақ тілі пәнінен викториналық сұрақтар түрінде өткіздім.

Ойынәрекетінегізінен 3 түрлі даму деңгейлерінентұрады: кәсіптік ойындар, әуестену ойындары, оқу-жаттыу ойындары.

Ойыноқу үрдісінде оқытудың әрі формасы, әрі әдісі ретінде дербес дидактикалық категория бола алады. Сол сияқты ойынды оқушылар мен мұғалімдер және мектеп жасына дейінгі бала бақшатарбиешілердің бірлескен оқу әрекетінің өзара байланыста болатын технологиясы ретінде қарастыруға болады.

Педагогтың бала ойынындағы рөлі

Педагог — ұйымдастырушы, ақыл-кеңесші, ойынбарысында болатын даулымәселені шешетін әділ төреші. Ең бастысы — баланың досы.

III. Қорыта айтқанда

Дидактикалық ойындар оқушыларды өз бетінше жұмыс істеуге дағдыландырады, олардың ойлау қабілеттерін, ізденімпаздылығын арттырады, сөз қорын молайтуға көмектеседі, сабақта дидактикалық ойындарды пайдалануда оқушыларды әдептілікке, адамгершілікке, қамқорлыққа, қайырымдылыққа тәрбиелейді. Мектеп оқушыларының сол пәнге деген белсенділігі артады және бағдарламалық материалдарды қажет деңгейде меңгеруге қалетеді.

Балалар ойынбарысында тәлім-тәрбиелік маңызы жоғары, адамгершілік, ізгілік қасиеттерін сезініп, өздерінеркін ұстап, ізденімпаздық, тапқырлық қасиеттері байқалады. Сезіну, қабылдау, ойлау, зейін қою, ерікарқылы түрлі психологиялық түсінікпен сезім әрекетінесүйенеді. Ойын үстінде бала қуаныш пен реніш сезімдерін сезінеді. «Ойын өмір сүру әдісі емес, бірақ адам әрекетінің құрамды негізі. Ақылды адам дегеніміз ең алдымен ойнайтынадам», - дейді. Міне, сондықтан адамдарды жасына қарамастан ойынөзін тартып тұрады», - дейді.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. **Бастауыш сыныпта оқыту. Алматы, 2010 ж.**

(барлық пәндер бойынша)

2. **Бастауыш мектеп Алматы, 2003 №9**
3. **Бастауыш мектеп Алматы, 2001 №3**
4. **Қазақстан мектебі Алматы, 2002 №5**
5. **Бастауыш сыныпта оқыту Алматы, 2011 №1**
6. **Қазақтілі (дидактикалық материалдар) Алматы кітап 2010 ж.**

Авторы: Ж.Қ.Балтабаева.

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

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