



**Баланың психологиялық
дамуындағы ойынның
рөлі**

Ойын – балалардың оқуға, еңбекке деген белсенділігін арттырудағы басты құрал. Бала ойын ойнағанда өмірде көрген-білгенін өзіне ұнаған адамның іс-әрекетіне еліктеп отырып бейнелейді. Ойын барысында балалардың айналадағы дүние жайында мағлұматтары кеңейіп, таным белсенділігі арта түседі. Мұғалім ойын ойнауға жағдай туғызумен қатар, баланың ойынға қызығушылығын, белсенділігін үнемі арттырып отыруға тиісті.



Қазақ тілі сабағында «Сөз ойла, тез ойла», «Бос орынды толтыр» , «Ізде,тап!», «Бұл қалай өзгерген?» т.б. ойындарды жүргізе отыра, оқушылардың шығармашылығы мен грамматикалық сауатын дамытуға болады. Математика сабағында «Математикалық домино», «Басқыш», дене шынықтыру пәнінде «Қақпан», «Ақсерек, көксерек» т.б. ойындар арқылы оқушылардың мұғалімнің өзіне тән психологиясына сай бейімделіп, құрбыларын тану



Ойын арқылы оқушы нені меңгереді?

1. Оқушылар нақты қызмет тәжірибесін меңгереді.
2. Оқушылар тек бақылаушы ғана емес, өздері қатыса отырып қиын мәселелерді өз бетінше шеше білуге үйретеді.
3. Оқу процесінде алған білімді нақты істе қолдана білуге мүмкіндік береді.
4. Оқушы әрекетіне негізделген оқу көлемін басқарады.
5. Уақытты үнемдеуге үйретеді.
6. Оқушылар үшін психологиялық жағымды.
7. Ойын барысында шешім қабылдау оқушылардан аса жауапкершілікті талап етеді.
8. Оқушылар үшін қауіпсіз.
9. Кейде қарапайым оқу қызметімен салыстырғанда көп уақыт мөлшерін алады.
10. Ойын материалдары дәстүрлі оқу материалдарымен салыстырғанда күрделірек.
11. Кейбір ойын түрлерінде қатысушылардың саны шектеулі.

Дидактикалық ойын түрлері:

1. **Заттық дидактикалық ойындар.** Бұл ойын әртүрлі ойыншықтармен және әртүрлі ойын материалдарымен ұйымдастырылады.

2) **Үстел үсті ойындары:** Лото, домино, қарлы кесек т.б.

3) **Сөздік дидактикалық ойындар,** яғни ауызша ойналатын ойындар



Дидактикалық ойындарды оқыту мазмұнына сәйкес мынадай түрлерге бөлінеді:

1. Ойын-саяхаттар. Олар ертегілерге ұқсас фактілер немесе оқиғаларды бейнелейді, қарапайым жұмбақ арқылы беріледі;

2. Ойын-тапсырмалар. Бұл ойындардың негізін заттар мен әрекет, сөздік тапсырмалар құрайды.

3. Ойын-болжамдар. Бұл ойындар «не болар еді...?», «Мен не істер едім, егер...» деген сұрақтарға негізделеді.

Ойынның дидактикалық мазмұны балалардың алдына проблемалық міндет пен ситуацияны қоюмен ерекшеленеді.

4. Ойын-жұмбақтар. Жұмбақтың негізгі ерекшелігі-логикалық астарының болуында. Олар баланың ой әрекетін белсендіреді. Жұмбақтар салыстыру, теңеу және сипаттау арқылы ұғымның қасиеттерін ажыратуға тәрбиелейді, оқушы қиялының дамуына әсер етеді.

5. Ойын-әңгімелер. Ол мұғалімнің балалармен, балалардың мұғаліммен және балалардың балалармен қарым-қатынасына негізделеді



Халық ойындарының педагогикалық мүмкіндіктеріне сәйкес мынадай жіктемесі бар:

1. Білім беретін ойындар.
2. Тәрбиелейтін ойындар.
3. Дамытатын ойындар.
4. Жеке тұлғаны әлеуметтендіретін ойындар.
5. Диагностикалық ойындар.

Д. Узнадзе: «Ойын артық әл-қуатты сыртқа шығындаудың тәсілі емес, дамудың негізгі бас формасы, қызмет бағытының емін-еркін бұрқаған көрінісінің формасы болып табылады және әрекеттер ретінде олардың өз бағыты бойынша бір-бірінен айырмашылықтары бар, міне осылар баланы мазмұнды жағынан әр түрлі ойындар ойнауына мәжбүр етеді», — деген. Көптеген функциялар 7-9 жасқа жеткенінше мейлінше жеделдете дамиды да, ойынға деген құштарлық осы кезеңде күшейе түседі, ал ойын дамуды басқаратын іс-әрекеттің түріне айналады.





Д. Б. Эльконин ойын дамуының 3 кезеңін көрсетеді:

-ойынның тұрмыстық элементтерінің шаруашылық, одан кейін қоғамдық- саяси сюжеттерге айналуы;

-қиялдағы жағдаяттар мен ойын тәртібі қарым- қатынасының өзгеруі;

-бір заттан келесі затқа ойын мазмұнын өзгерту.

Ойынның ерекшеліктері (К. Стопоро):

-ермек ойындар — ойында сюжет болмайды, оның мақсаты қатысушылардың көмегі, мысалы: бір-бірінің артынан қуу, қытықтау .

-жаттығу ойындар – сюжет болмайды, көбіне дене жаттығуына арналған, мысалы: ағашқа тартыну, ағаштың үстінен жүгіру.

-сюжетті ойын — ойын әрекеті бар, алғашқы қиялдағы ситуацияларды көрсету, мысалы: әр түрлі аспаптарда ойнау, жан-жануарлардың әрекетін көрсету немесе әлеуметтік қатынастарды көрсету;

-процесуалды еліктеу ойындары – нақты кезеңге байланысты әрекеттер мен жағдайларды сыртқа шығару;

-дәстүрлі ойындар ұрпақтан- ұрпаққа берілетін ойындар.



Өте ертеден-ақ психологтар мен педагогтар мектеп жасына дейінгі жасты ойын жасы деп атады. Әрине, бұл кездейсоқ емес. Бала не нәрсемен айналыспасын, оны ойын деп атайды. Мәселен,

— Сен не істеп отырсың? — деп сұрасаң.

— Мен ойнап отырмын, — деп жауап береді.

Балалар **3 жасқа** қарай ойын немесе ойын емес нәрсенің айырмашылығын түсіне бастайды, ал **4-5 жаста** осы айырмашылықтарды ойын әрекетінде анық қалыптастырады: «Мен келе жатқан тәрізді болайын ...», «Мен орманда жүрмін деп ойлайын ... » және т. б. «Тәрізді болайын», «деп ойлайын» деген қиялдағы әрекеттер ойында бала үшін өзі-өзі жетілдірудің құралы болады.





Баланың бұл талпынысын **Фрэнк** былай түсіндіреді: «Ойында бала өзін осы шаққа бұра отырып, өз өткеніне көңіл аударады. Ол өткендегі қиындықтарын жаңа қабылдауға және қатынастарда араластыра отырып ойнайды».





Ойын әсері арқылы адам баласының белгілі бір буыны қоғамдық тәжірибені меңгереді, өзінің психикалық ерекшеліктерін қалыптастырады. Бала ойынында да қоғамдық, ұжымдық сипат болады.

Бұл кезеңнің негізгі ерекшелігі — балаларда қарым-қатынас пайда болады. Элькониннің айтуы бойынша, балаларға үлкендер әлемі идеалды форма болып табылады. Бұл кезеңнің негізгі ерекшелігі – ойын.