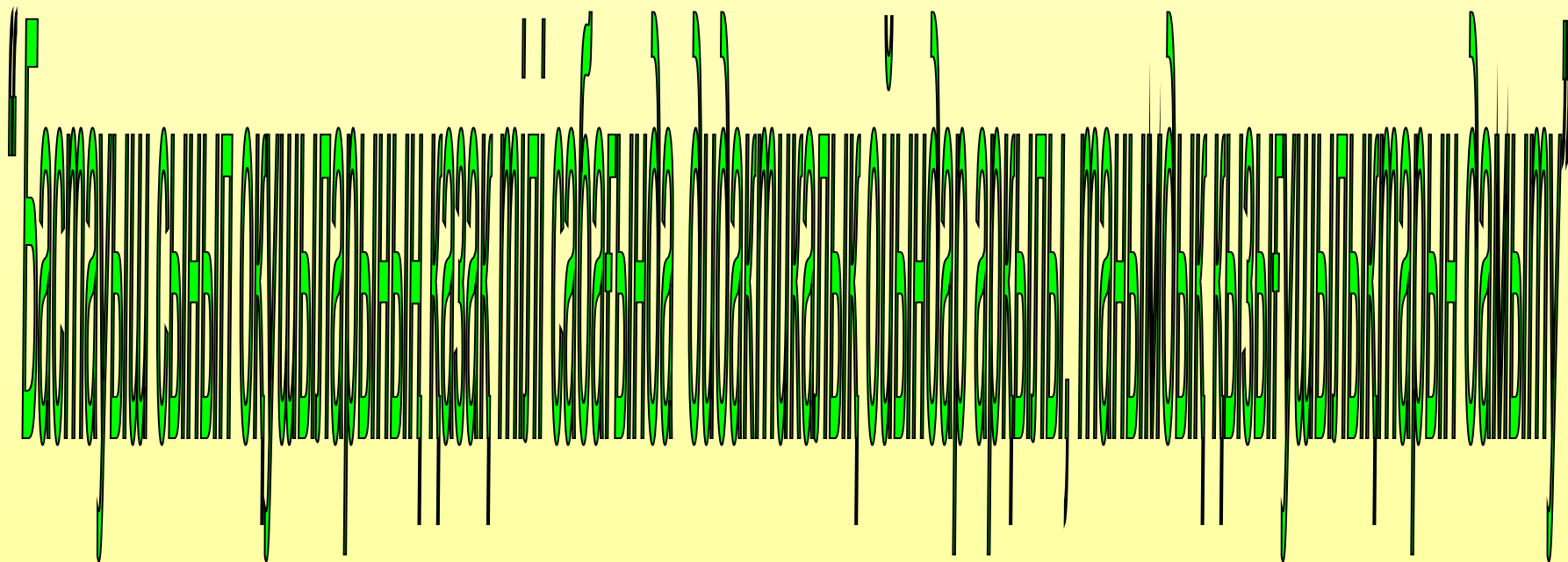


СОЛТАНОВА ЗЕМИРА СТАХАНОВНА

Бастауыш сынып қазақ тілі мен  
әдебиет мұғалімі

# Педагогикалық тәжірибенің тақырыбы:



Бастауыш мектеп оқушыларына дидактикалық ойындарды оқу-тәрбие ісінде пайдалануды практикалық тұрғысында негіздеу.

## *Тәжірибенің міндеті:*

- оқушылардың жеке және дара ерекшеліктерін ескере отырып ойындарды
- оқу пәнінің мақсаты, мазмұны мен көлеміне қарай ойындарды жүргізу;
- ойындарды жүргізу барысында әділдіктің болуын қамтам

BAC - NOVI 1953 - 1954 - 1955 - 1956 - 1957 - 1958 - 1959 - 1960 - 1961 - 1962 - 1963 - 1964 - 1965 - 1966 - 1967 - 1968 - 1969 - 1970 - 1971 - 1972 - 1973 - 1974 - 1975 - 1976 - 1977 - 1978 - 1979 - 1980 - 1981 - 1982 - 1983 - 1984 - 1985 - 1986 - 1987 - 1988 - 1989 - 1990 - 1991 - 1992 - 1993 - 1994 - 1995 - 1996 - 1997 - 1998 - 1999 - 2000 - 2001 - 2002 - 2003 - 2004 - 2005 - 2006 - 2007 - 2008 - 2009 - 2010 - 2011 - 2012 - 2013 - 2014 - 2015 - 2016 - 2017 - 2018 - 2019 - 2020 - 2021 - 2022 - 2023 - 2024 - 2025



Танымдық құзыреттілікті қалыптастыру мақсатында түрлі ойындар арқылы беруге болады.

Ойын – оқушы білімін берік меңгерту құралы. Әр сабақта ойын түрлерін орнымен қолданып, оны қызықты ету арқылы жас жеткіншектердің білімге ынта-ықыласы, пәнге деген сүйіспеншілігі арттады. Ойынды оқушылар сабақта шаршаған кездерде сергіту мақсатында емес, оларға берілген ұғым, түсініктерді берік меңгеру мақсатында да жүргізіледі.

Қазақ тілі сабағында ойын түрлерінің қолдану тиімділігі:

- жаңа тақырыпты ойын арқылы меңгертуде не бір жақсы нәтижеге жетуге болады;
- сабақты жандандырып, оқушыларды ынталандырады;
- шығармашылық, ізденушілік қабілеттерін арттырады;
- өзіне деген сенімділік пайда болады;
- логикалық ойлау қабілеті дамиды.

Мектептегі оқыту үрдісінің негізгі мақсаты – баланың білім игеру кезінде ойлау қабілетін қалыптастыру, сол арқылы таным әрекетін белсендіріп, шығармашылық қабілеттерін тәрбиелеп дамыту болып табылады.

Бастауыш сынып мұғалімдерінің оқу– тәрбие жұмысының негізгі саласы сабақ. Сабақ үстінде оқушылардың біліктілігі, іскерлігі, дағдысы, дүниетанымы дамиды. Негізгі бетбұрыс оқушы білімінің сапасын арттыру, ол дегеніміз түпкі нәтижені көре білу, яғни оқушыға берген біліміміздің қайтарымын көру. Ол үшін сабаққа сыныптағы оқушының барлығын қызықтыра отырып қатыстыру қажет. Бес саусақ бірдей емес, яғни әр оқушының сабаққа қызығушылығы, дүниетанымы, даму ерекшеліктері әртүрлі. Сондықтан оқушылардың осы топтарына әртүрлі деңгейде талап қоюға тура келеді. Ал ойын элементтері кез-келген оқушының қызығушылығын тудырады. Тіпті нашар оқитын оқушының өзі ойын арқылы берілген тапсырмаларды асқан қызығушылықпен, белсенділікпен орындайды. Оқушылардың қызығушылықтарын туғызатын ойындардың бірі — дидактикалық ойындар.



Ойын элементтерін қолдана отырып мұғалім оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын, зейінін арттыру мақсатында әртүрлі әдіс-тәсілдерді қолданады. Атап айтқанда, мұғалім ойын жағдаяттарын туғыза отырып, әртүрлі заттарды қолдану арқылы сұрақтар қойып, затты көрсетіп, түсіндіріп ойын сюжетін құрастырады.

Бастауыш сыныптардың тіл сабақтарында дидактикалық ойындарды жаңа тақырыпты түсіндіру барысында, қайталау, пысықтау, жаттығу сабақтарында да пайдалануға болады. Бастауыш сынып оқушылары әлі де ойын баласы, сондықтан мұғалім оларды жалықтырмай әртүрлі ойын түрлерімен сабақты қызықты өткізуге тырысуы қажет.

Ойындар оқушылардың ой — өрісін дамытып, ойлау қабілетін арттырумен қатар, үйретілген, өтілген тақырыптарды саналы да берік меңгеруге үлкен әсер етеді. Ойындар оқушылардың шығармашылық ойлау қабілеттерін жетілдірумен қатар, сөздік қорларын молайтып, сауатты жазуға да баулиды. Оқушылар ойын ойнау барысында үйренген сөздерін айтып қана қоймай, оның қандай мағынада қолданылатынын да біледі. Ойын оқу пәндерінің мазмұнымен тығыз байланыста жүргізілгенде ғана дұрыс нәтижелер береді.

Ақырында, өсиетті ойынның әлеуетті мүмкіндіктерінің арасында оқы- танымдық мүддесінің дамуында және оның жүйесіз жинақтаған тәжірибесінде қолдаған да, қайшылық қаралады, және де оның игерушілігінің ғылыми-тиянақты әдістемесінің болмағандығымен тәлім-тәрбиенің түрлі сатыларында мектепте қазақ тіліне оқытуында байқалады.

Тәжірибенің өзектілігі өте ерте жастан басталып, адамның кәсіпті толық мегергенінше жалғасады. Ал оқыту процесінде жаңа технологияның маңызды бөлігі. Қазақ халқының ұлт ретінде өмір сүруіне оның тілімен қатар салт-дәстүрлердің, әдет-ғұрыптарының маңызы айрықша. Қазақтың мақал-мәтелдері жас ұрпақты ибалы болуға, әдептілікке, мінезін жақсы қасиеттер арқылы имандылықпен инабаттылыққа тәрбиелесе, ақын-жазушылардың көркем шығармалары эстетикалық, этикалық қасиеттерге тәрбиелейді. Сондықтан ХХІ ғасырда да бұл ең бір өзекті мәселе деп ойлаймын.

# Тәжірибенің басты педагогикалық ойы.

Тәжірибенің басты педагогикалық ойы қазақ тілдің сабақтарында бастауыш сынып оқушыларында танымдық қызығушылықтарын дамытуда сабақта ойын технологиясын пайдалану өте тиімді, ол арқылы оқушыларға жеке дамуына жол береді, емлелік дағдының сапасын жоғарлатуға, және барысына енгізуге, ауызекі және жазбаша сөйлеу сауаттылықтары дамиды.

# Тәжірибиенің теориалық базасы

Оқушылардың танымдық қабілеттерін дамыту- бүгінгі таңда педагогикалық теория мен практикада ең маңызды мәселе. Ол мәселе педагогтардан алдында әрқашанда болған. Кезінде Сократ өз тыңдаушыларын логикалық ойлауға, шындықты табуға, ойлануға үйреткен. Ж.Ж. Руссо оқушылар білуге талпынуға және жаға білім алуға оған әр түрлі жағдайлар туғызып, соны шешуге танымдық ізденістерге бағыттаған. Пестолоцци, Дистерверг және басқа педагогтар былай үйреткен, оқушылар тек білім алмай, оны өздері іздеп табу керек.

Тәлім-тәрбиенің және тәрбиенің біртұтас жүйесін, оқушылардың танымдық қызығушылықтарын жетілдіру, олардың мұғаліммен бірге жұмыс істеуді, Ш.А.Амонашвили зертеген.

Ойын – оқытуда жаңа технологияның маңызды бөлігі болып табылады. «Ойын» ұғымына түсініктеме берсек – бұл адамның мінез-құлқын өзі басқарумен анықталатын қоғамдық тәжірибені қалыптастыруға арналған жағдаяттар негізінде іс-әрекеттің бір түрі.

Ойын адамның өмір танымының алғашқы қадамы. Ойын өмірде өте ерте жастан басталып, адамның кәсіпті толық мегергенінше жалғасады. Ал оқыту процесінде жаңа технологияның маңызды бөлігі. Қазақ халқының ұлт ретінде өмір сүруіне оның тілімен қатар салт-дәстүрлердің, әдет-ғұрыптарының маңызы айрықша.

Қазақтың мақал-мәтелдері жас ұрпақты ибалы болуға, әдептілікке, мінезін жақсы қасиеттер арқылы имандылықпен инабаттылыққа тәрбиелесе, ақын-жазушылардың көркем шығармалары эстетикалық, этикалық қасиеттерге тәрбиелейді.

Педагогика саласында пайдаланатын ойындарды - дидактикалық ойындар дейді.

*Абай Құнанбаевтың он тоғызыншы қара сөзінде жас кезінен жақсы сөз естіп өскен бала кейін есті адам болады: «Адам ата-анадан туғанда есті болмайды, естіп, көріп, ұстап, татып ескерсе. Дүниедегі жақсы, жаманды таниды-дағы, сондайдан білгені, көргені көп болған адам білімді болады. Сондықтан балаға жас кезінен бастап ойын арқылы тәрбиелік маңызы жоғары халық ойларының кәусар 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 төселдіреді. Сол арқылы өмір күресіне, еңбекке баулиды. Ойынсыз ақыл-ойдың қалыпты дамуы да жоқ. Ойын арқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірмен ұштасып, өзін қоршаған дүние туралы түсінік алады. Дидактикалық ойындар арқылы оқушылардың интеллектуалдық қабілеттері, логикалық ойлауы,түрлі көркем шығармаларды пайдалана отырып,ізгілік,адамгершілік қасиеттерін бойына сіңіреді.

# Дидактикалық ойындарды құрау мына негіздерге сүйенеді:

- 1) Балалардың іс-әрекетіне ойын түрлерімен оқуды байланыстыру, біртіндеп қызықты жеңіл ойындардан ойын-тапсырмалар 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.
- 5) Танымдық қабілеттері- оқу процессі жоғарғы

# Дидактикалық ойындардың сапалығы:

Олардың сабақтың әр кезеңіндегі орны мен міндетін, мақсатын дәл анықтауға, оны қолданудың теориясы мен практикасын мұғалімнің жетік меңгеруіне, шеберлік танытуына, ойынға қажеті 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 айт», «Мақалды дұрыс оқы», «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. Оқушылар осындай ойындарға дағдыланып, жаман қылықтардан аулақ болады. Сабақта викториналық 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 білім алуы, өмір тәжірибесін жинақтау қажеттігі.

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

Дидактикалық ойынға «Ғажайып алаң», «Бақытты сәт, анаграммалар, тренинг-сабақ, «Ойлантап,», «Кім тез», атты ойындар және викториналар, сөзжұмбақтар, ребустар жатады.

Педагог- ұйымдастырушы, ақыл-кеңесші, ойын барысында болатын даулы мәселені шешетін әділ төреші.  
Ең бастысы - баланың досы.

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 ықпал етеді.

Балалар ойын барысында тәлім-тәрбиелік маңызы жоғары, адамгершілік, ізгілік қасиеттеріне сезініп, өздерін еркін ұстап, ізденімпаздық, тапқырлық қасиеттері байқалады. Сезіну, қабылдау, ойлау, зейін қою, ерік арқылы түрлі психологиялық түсінікпен сезім әрекетіне сүйенеді. Ойын үстінде бала қуаныш пен реніш сезімдерін сезінеді. » Ойын өмір сүру әдісі емес, бірақ адам әрекетінің құрамды негізі. Ақылды адам дегеніміз ең алдымен ойнайтын адам», - дейді. Міне, сондықтан адамдарды жасына қарамастан ойын өзіне тартып тұрады», - дейді.

# Тәжірибенің жаңалығы:

Қазақ тілі сабағының әр түрлі кезеңдерінде дидактикалық ойындарды жүйелі қолдануға негіздей отыра, жалпы оқу үрдісінің жеке тұстарында жүзеге асырылу болып табылады.

«Ресей мектебі» оқу-әдістемелік кешенінің аясында оқушылардың танымдық қызығушылықтары мен шығармашылық қабілеттерін дамытуға арналғандығы. Сонымен қатар, кеспе, қима қағаздарының қоры жинақталуда.



# *Тәжірибенің қолданылуы мүмкін жағдайлардың сипаттамасы:*

Тәжірибенің материалын мұғалім түрлі оқу-әдістемелік кешен аясында қолдана алады. Көптеген тапсырмалар белсенділікті арттыруға негізделгендіктен, Федералды мемлекеттік білім беру үлгіқалыпын жүзеге асыру барысында қолдануға тиімді. Сондай-ақ, бастауыш сынып мұғалімдері мен негізгі жалпы білім беру мектептің қазақ тілі пәнінің мұғалімдеріне қолдануға болады.

# **Тәжірибенің технологиясы:**

# Негізгі міндеттері:

Жұмыс барысында мәселенің жағдайын анықтау;

Осы мәселені мерзімді баспалардан және ғылыми әдебиеттерден зерттеу;

Қазақ тілі сабағында қолданылатын дидактикалық ойындарды таңдау және ұйымдастыруға байланысты материалдарды жүйелеу.

**Өткізілетін жұмыс түрлері:  
жеке, топтық және жаппай  
өткізу жұмыстары.**

# Іс-әрекет тәсілдері:

Ойын үлгілерін әр сабақ сайын қолдану;  
Бақылау-бағалау әрекеті;  
Қазақ тілі бойынша білім сапасы жөнінде  
мониторинг.

# 2011-2012 оқу жылының нәтижесі



# **Күтілетін нәтижелер:**

Пән бойынша білім сапасының көтерілуі;

Қазақ тілі сабақтарындағы оқушылардың танымдық белсенділіктерін арттыру;

**Ал, негізгі мақсатым:**

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

Қазіргі бастауыш сыныптарда қазақ тілі мен ана тілі сабақтарын қызықты әрі көңілді өткізу мүмкін бе? Оқушылардың шығармашылық және танымдық күш-жігерін белсендіруге бола ма? Осындай мәселелерді сабақ барысында танымдық ойындар арқылы шешуге әбден мүмкін. Меніңше, ойынға тоймаған кішкентай бастауыш сынып өреңдерінің танымдық белсенділіктерін дидактикалық ойындар арқылы арттыру – негізгі шарттардың бірі болып табылады.



**Тәжірибенің мазмұны:**

Қазақ тілі – мектеп пәндерінің арасындағы ең бір күрделісі және белгілі дәрежеде еңбек етуді талап ететін пән. Әр сабақ сайын оқушыларымды туған тілге деген махаббатқа баулимын. Әрине, бәрімізге айғақ, егер оқу үрдісі қызықты болса ғана, адамның білімге деген құштары аса түседі. Сондықтан, әр сабаққа өз дайындығымды қадағалап, таңдап алған тапсырмаларымның танымдық тұрғыдан мазмұнды да пайдалы болуын көздеймін. Оқушылардың сөздік қорларын толықтыратын және де алған білімдерін белгілі дәрежеде қорытындылап, тәжірибе жүзінде іске асыра алатындай материалдарға негіздеймін.

Оқушылар сабақта өздерін  
ыңғайлы сезіну үшін, олар:

- ❖ Шаршамауға тиіс;
- ❖ Эмоционалды берік болуға тиіс,
- ❖ Қызығушылықтарын сақтаулары керек.

Осындай мәселелердің шешіміне ойын арқылы жетуге болады. Себебі,

- 1) балалардың іс-әрекетіне ойын түрлерімен оқуды байланыстыру, біртіндеп қызықты жеңіл ойындардан ойын-тапсырмалар 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 біркелкілігі.

**Дидактикалық**

**ойын түрлері:**

1) Заттық дидактикалық ойындар

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

2) «Жаңылтпашты жаңылмай айт»,  
«Мақалды дұрыс оқы», «Мақалды  
жалғастыр» т.б.

3) Сөздік дидактикалық ойындар

# Оқытудың ойын теориясын қолдануда екі жақты дидактика байқалады:

1. Ойнау үшін білу, үйренудің қажеттілігі.
2. Ойнай отырып, өзіндік білім алуы, өмір тәжірибесін жинақтау қажеттігі.

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

# Дидактикалық ойынға

«Ғажайып алаң», «Бақытты сәт»,

XXI ғасыр көшбасшы,

анаграммалар, тренинг-сабақ, «Ойлан-тап!»,

«Кім тез?», атты ойындар және

викториналар, сөзжұмбақтар, ребустар  
жатады.



# Пайдаланған әдебиеттер:

- 1. Ж.Аймауытов Психология .Алматы. 1995 -78 б
- 2. Ж.Аймауытов «Сабақтың комплестік жүйесінің әдістері.» Қызылорда, 1929,58-б
- 3. С.Ахметов «Бастауыш сыныптарда білім берудің тиімділігін арттыру жолдары.» Алматы «Рауан» 1994 ж. 63-б
- 4. Атырау газеті «Абайдың қара сөздері» 2009 ж. №36. 4-б
- 5. М.Горкий «О литературе» .Москва, 1937 ж 39-б
- 6. М.Жұмабаев Педагогика – Алматы: Рауан , 1993. 112 б
- 7. Жарықбаев Қ,Қалиев С.Қазақтың тәлімдік ой-пікір антологиясы I том Алматы «Рауан» 1994.-23-бет
- 8. Ж.Б Қоянбаев., Р.М Қоянбаев.Педагогика Астана :Л.Гумилев атындағы ЕАУ,1998.-378-бет
- 9. Н.Ә.Назарбаев. «Қазақстан халқына жолдауы». Атырау газеті 2006, № 26, 1-4 б
- 10 . Р.Б.Нұртазина, А. Д Сейсенова. «Мен оқимын ,ойнаймын ,ойлаймын!» 1,2 кітаптары . «Арман» баспасы. Павлодар,2003 26-б
- 11. С.Рахметова Қазақ тілін оқыту әдістемесі.-А,2003.-135-бет
- 12. Е.Сағындықов Ұлттық ойындарды оқу-тәрбие ісінде пайдалану Алматы «Рауан»1993ж
- 13. Ә.Табылдиев Қазақ этнопедагогикасы.-а.:Санат,2001.-320-бет
- 14. Ө.Тұрманжанов Қазақтың мақалдары мен мәтелдері. Алматы. «Көркем әдебиет баспасы» 1959ж 105-б
- 15. К.Д.Ушинский «Тандамалы шығармалары» V том 54-б