

БАСТАУЫШ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ОЙЫН АРҚЫЛЫ ПӘНГЕ ДЕГЕН ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫН АРТТЫРУ

ДИПЛОМДЫҚ ЖҰМЫС

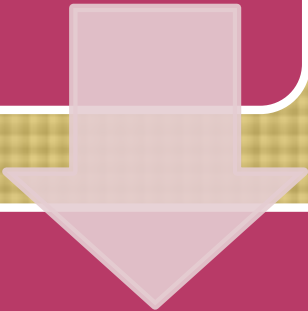
А.Ж.Бақтыбаева

5B010200 - «Бастауышта оқыту педагогикасы
және әдістемесі» мамандығы

Ғылыми жетекші п.ғ.к., доцент
Н.А.Тойбазарова

Ойын-таным процесі.
Процесс - бұл ілгері
қарай қозғалыс,
қандай да болмасын
нәтиженің жетістігіне
бағытталған бірізділік
әрекетінің жиынтығы.

Қызығушылық



бұл адамның
өмір шындығында
өзін-өзі тануға
ұмтылуы, ізденуі.

Зерттеу мақсаты:

ойын арқылы бастауыш сынып оқушыларының пәнге деген қызығушылығын арттыру жолдарын теориялық жағынан негіздеп, тәжірибелік жұмыста анықтау.

Зерттеудің ғылыми болжамы

бастауыш сынып оқушыларының ойын арқылы танымдық қабілетін, ой-өрісін, адами қасиеттері мен эстетикалық талғамын дамытуды оны меңгеруге тұрақты қызығушылығын қалыптастыруды талап етеді.

Зерттеу жұмысының міндеттері:

Танымдық қызығушылығын қалыптастырудың теориялық негізін анықтау.

Танымдық қызығушылықты қалыптастырудың мазмұнын, әдістемелік бағыттарын белгілеу.

Танымдық іс-әрекет көрсеткіштері мен оны қалыптастырудың әдістері мен тәсілдерін нақтылау;

Жұмыс түрлерін анықтау және тәжірибелік-эксперимент түрінде тексеру.

Зерттеудің теориялық мәні мен ғылыми жаңалығы:

1. «Қызығушылық», «танымдық қызығушылық» ұғымдарының өзара байланысының мәні зерттеудің теориялық базасы ретінде ашылды;

2. Бастауыш сынып оқушыларының ойын процесінде танымдық қызығушылығын қалыптастыру механизмі жасалды.

ЗЕРТТЕУ БАЗАСЫ:

- Ақтөбе облысы, Қобда ауданы, Калиновка ауылы, Калиновка орта мектебі.

Танымдық қызығушылық білім алу барысында қалыптасады.

Білім алу-бұл балалардың оқыған пәндері туралы түсініктері. Баланың барлық пәнге бірдей қызығушылық танытуы сирек кездесетін жайт.

Қызығушылық ұғымын бала бойында көрініс беруіне қарай былайша сипаттауға болады: қызығушылық → танымдық қызығушылық → бір пәнге (бір нәрсеге) қызығушылық.

- Ақтөбе облысы, Қобда ауданы, Калиновка ауылы, Калиновка орта мектебінде жүргізілді.

ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҚТЫ ЗЕРТТЕГЕН ҒАЛЫМДАР



Л.И.Божович



С.Т. Шацкий



Н.К.Крупская



В.Н.Мясищев



А.Н.Леонтьев



С.Л.Рубинштейн

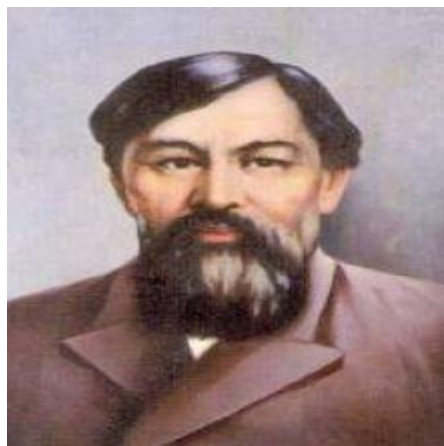


Б.М.Теплов

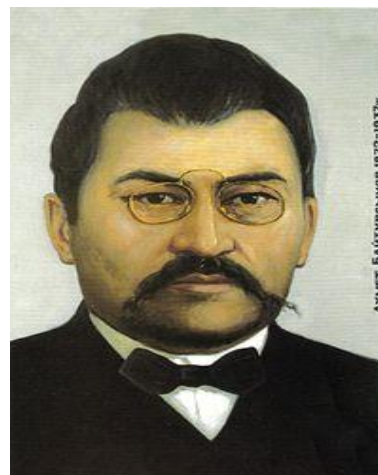
ҚАЗАҚ ҒАЛЫМДАРЫ



А. Құнанбаев



Ы. Алтынсарин



А. Байтұрсынов



М. Жұмабаев



Ж. Аймауытов

ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ЭКСПЕРИМЕНТ ЕКІ КЕЗЕҢДЕ ЖҮРГІЗІЛДІ:

- ◎ Анықтаушы эксперимент
- ◎ Қалыптастырушы эксперимент.

АНЫҚТАУ ЭКСПЕРИМЕНТІ

- Бастауыш сынып оқушыларының ойын арқылы пәнге деген қызығушылығын арттыруда арнайы әдістемелік жүйенің болмауы және әдістемелік нұсқаулардың жоқтығы анықталды.

- **Экспериментке бақылау тобында - 20 бала, эксперименттік топта-14 бала және 3 педагог қатысты.**

- «Балалардың танымдық тапсырмаларды орындауы» әдістемесі.
- *Нұсқау:* Төменде келтірілген сұрақтар бойынша балалармен әңгіме өткізу.
 - *Мақсаты:* балалардың танымдық тапсырмаларды ойын арқылы жүргізілуін қалауларын зерттеу.

Жауаптары	Эксперимент тобы - 14		Бақылау тобы - 20	
	саны		саны	
Танымдық тапсырмалардың не екенін білмейтіндер	7 бала	білетіндер 7 бала	10 бала	білетіндер 10 бала
Танымдық тапсырмаларды орындап көргендер	5 бала	көрмегендер 9 бала	8 бала	көрмегендер 12 бала
Танымдық тапсырмаларды орындағанды ұнататындар	5 бала	ұнатпайтындар 9	7 бала	ұнатпайтында р 13
Тапсырмаларды орындағаннан гөрі ойын ойнаған әлде қайда қызықты	ойын ойнаған 10	тапсырмаларды орындаған 4	ойын ойнаған 12	тапсырмалард ы орындаған 8

«Зерек бала».

Мақсаты: балалардың ойын арқылы танымдық қызығушылығын қалыптастыру, ой-өрісін арттыру, зеректікке шыңдау.

Дидактикалық ойын арқылы балалардың ой-өрісін арттыру тез, сыни тұрғыдан ойлауын қалыптастыру, жылдам жауап беруін, ой шапшаңдығын қажет етеді.

Топтар	Эксперимент тобы		Бақылау тобы	
	саны	сапа	саны	сапа
1-топ	6	42,8%	10	50%
2-топ	4	29%	5	25%
3-топ	2	14,1%	3	15%
4-топ	2	14,1%	2	10%

•4-әдістеме. «Әңгіме құрастыр».

•Мақсаты: балалардың ой-өрісін арттыру, танымын арттыру, сыни тұрғыдан ойлауын қалыптастыру, шығармашылыққа жетелеу, сөздік қорын дамыту.

•Оқиғаның себебін түсіндіре отырып, қызықты әңгіме құрастыру деңгейін анықтау.

1-топ - қызықты әңгіме құрастыра білгендер;

2-топ - тапсырма мазмұнын түсініп, бірақ, өз ойын жеткізе алмағандар.

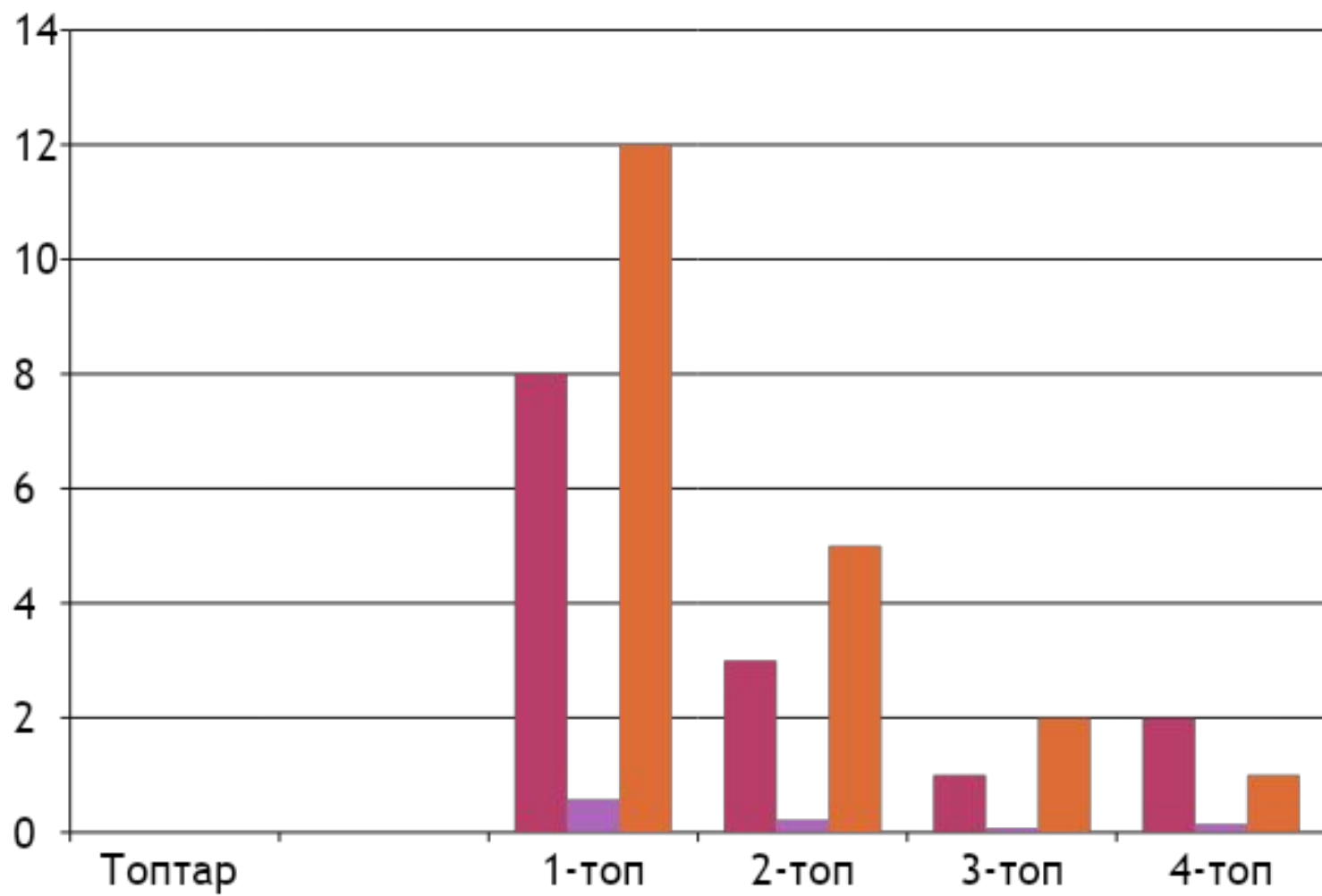
3-топ - тапсырма мазмұнын түсінгенмен тапсырманы дұрыс орындай алмағандар.

4-топ - тапсырманы орындамаған, орындаған тапсырмасы дұрыс емес балалар.

Топтар	Эксперимент тобы		Бақылау тобы	
	саны	сапа	саны	сапа
1-топ	8	57,1%	12	60%
2-топ	3	21,5%	5	25%
3-топ	1	7,3%	2	10%
4-топ	2	14,1%	1	5%

ТОПТАҒЫЛАРДЫҢ САНДЫҚ ЖӘНЕ САПАЛЫҚ КӨРСЕТКІШТЕРІ

Деңгей	Эксперимент тобы		Бақылау тобы	
	саны	сапа	саны	сапа
Жоғары	4	28,5%	8	40%
Орташа	6	43%	7	35%
Төмен	4	28,5%	5	25%



ҚАЛЫПТАСТЫРУШЫ ЭКСПЕРИМЕНТ

Сындан кейін қалыптастырушы экспериментті жүргізудің мақсаты бастауыш сыныпта оқушылардың ойын арқылы пәнге деген қызығушылығын арттыру мақсатында балалардың білімдерін тереңдетіп, жүйелеу, жағымды эмоциялар мен мінез-құлықтық

Джик Со-ұжымдық оқыту әдістемесі

Екі түрлі түсініктеме күнделігі

Венн диаграммасы

«Ол не?» ойыны

«Ақыл-ой Одиссеясы» әдістемесі

«Иә-жоқ» әдісі

«БАЛАЛАРДЫҢ ТАНЫМДЫҚ ТАПСЫРМАЛАРДЫ ОРЫНДАУЫ» ӘДІСТЕМЕСІ.

Нұсқау: Төменде келтірілген сұрақтар бойынша балалармен әңгіме өткізу.

Мақсаты: балалардың танымдық тапсырмаларды ойын арқылы жүргізілуін қалауларын зерттеу.

Анықтауыш кезеңіндегідей сұрақтар беріліп таңдалды

Жауаптары

Эксперимент тобы 14

	Эксперимент басында, саны		Эксперименттен кейін, саны	
	Танымдық тапсырмалардың не екенін білмейтіндер	7 бала	білетіндер 7 бала	1 бала
Танымдық тапсырмаларды орындап көргендер	5 бала	көрмегендер 9 бала	14 бала	көрмегендер -
Танымдық тапсырмаларды орындағанды ұнататындар	5 бала	ұнатпайтындар 9	10 бала	ұнатпайтындар 4
Тапсырмаларды орындағаннан гөрі ойын ойнаған әлде қайда қызықты	ойын ойнаған 10	тапсырмаларды орындаған 4	ойын ойнаған 8	тапсырмаларды орындаған 6

«ЗЕРЕК БАЛА»

Мақсаты: балалардың ойын арқылы ой-өрісін арттыру, сыни тұрғыдан ойлауын қалыптастыру зеректікке шыңдау.

Дидактикалық ойын арқылы балалардың ой-өрісін арттыру тез, жылдам жауап беруін, ой шапшаңдығын қажет етеді.

1-топ - тапсырма мазмұнын толық түсініп, тапсырманы дұрыс орындағандар;

2-топтағылар - тапсырма мазмұнын дұрыс түсініп, бірақ толық орындамағандар;

3-топтағылар - тапсырманы орындау туралы түсініктері бар, бірақ тапсырманы орындай алмағандар;

4-топтағылар - тапсырма мазмұнын түсінбеген, дұрыс орындай алмағандар, орындаудан бас тартқандар.

Топтар	Эксперимент тобы			
	дейін, саны	сапасы	кейін, саны	сапасы
1-топ	6	44%	10	62%
2-топ	4	28%	2	14%
3-топ	2	14%	2	14%
4-топ	2	14%	-	-%

«ӘҢГІМЕ ҚҰРАСТЫР»

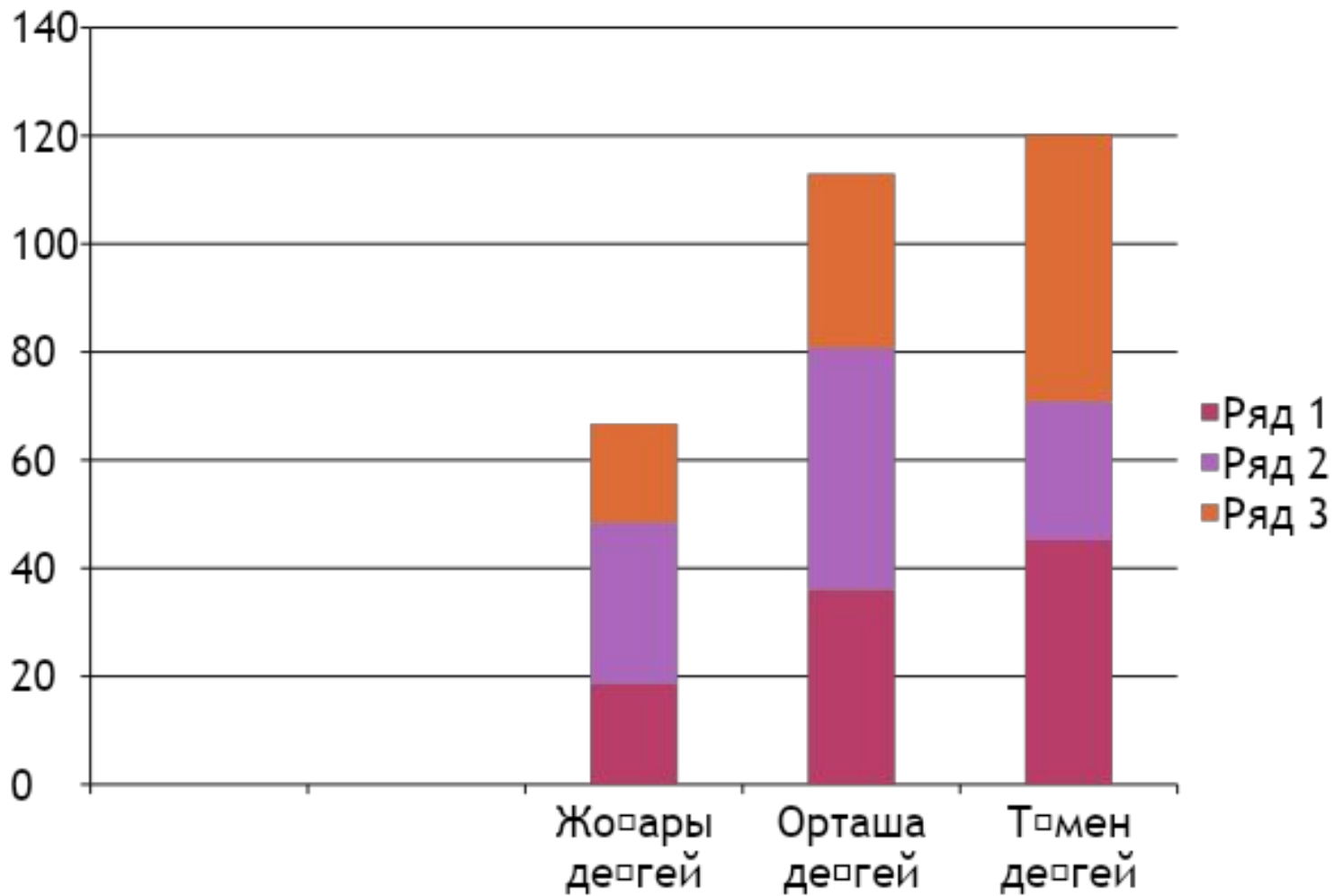
Мақсаты: балалардың ой-өрісін арттыру, сыни тұрғыдан ойлауын қалыптастыру танымын арттыру, шығармашылыққа жетелеу, сөздік қорын дамыту.

Топтар	Эксперимент тобы			
	Экспериментке дейін, саны	сапасы	кейін, саны	сапасы
1-топ	8	57,1%	12	51%
2-топ	3	21,5%	5	35%
3-топ	1	7,3%	2	14%
4-топ	2	14,1%	-	-%

БАСТАУЫШ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ТАНЫМДЫҚ ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫНЫҢ ҚАЛЫПТАСУ ДЕҢГЕЙЛЕРІ (%)

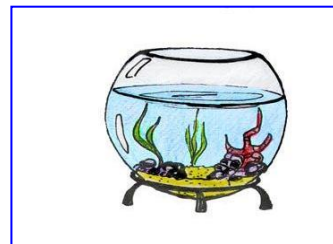
	Эксперименттік топ		Бақылау тобы	
	1- кесінді	4 - кесінді	1- кесінді	4 - кесінді
Жоғары деңгей	18,7	29,7	18,3	19,1
Орташа деңгей	36,1	44,7	32,2	32,7
Төмен деңгей	45,2	25,6	49,5	48,2

БАҚЫЛАУ ТОБЫНДА БАЛАЛАРДЫҢ ДЕҢГЕЙІНДЕ АСА ӨЗГЕРІСТЕР БОЛҒАН ЖОҚ.



Қорыта айтқанда, білім берудің алғашқы сатысынан бастап яки, мектеп алды даярлық тобының танымдық тапсырмаларын орындауда ойлау үрдісін тиімді жүзеге асырылудағы ойынның маңыздылығын арттыру керек.

«НЕ ҚАЙДА ТІРШІЛІК ЕТЕДІ?» ОЙЫНЫ



- **Ойынның шарты:** Берілген суреттер бойынша ненің қайда тіршілік ететінін тауып, сөйлем құрастырыңдар.

«КІМ ШАПШАҢ?» ОЙЫНЫ

1. Мен **кеспе** пісірдім.
2. Сен қағазды **кеспе**.
3. Мәтінге **кіріспе** жаз.
4. Оның ісіне **кіріспе**.
5. Заттар сақтайтын **қойма**.
6. Тамақтың бетін ашып **қойма**.
7. **Көрме** әдемі жасалған.
8. Қиындық **көрме**.
9. Жаңа пісірілген **нан**.
10. Оның әңгімесіне **нан**.
11. Атаңа құлақ **сал**.
12. Отқа отын **сал**.



ЕТІСТІК



ЗАТ ЕСІМ

- **Ойынның шарты:** Қарамен жазылған сөздерге сұрақ қою арқылы қай сөз табына жататынын тауып, екі бағанға шапшаң бөліп жазыңдар.