

Тіл және әдебиеті институты
Қазақ филологиясы кафедрасы



Тақырыбы: Іскерлік ойындар

ындаған: ҚТӘ-14 тобының студенттері
Қайруллаева Ақмарал мен Пірімбетова
Гүлжайна

Қабылдаған: Синбаева Г.К.

Петропавл 2016 жыл

Ойын технологиясы

Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңында оқыту формасын, әдістерін, технологияларын таңдауда көпнұсқалық қағидасы бекітілген. Бұл білім мекемелерінің мұғалімдеріне, педагогтарына өзіне оңтайлы нұсқаны қолдануға мүмкінді береді.

Бастауыш мектепте оқыту үрдісінде дидактикалық ойындар әрі оқу, әрі ойын қызметін қатар атқарумен ерекше орын алады.

Ойын – бала әрекетінің бір түрі, оқушыларды оқыту және тәрбиелеу мақсатындағы қарым-қатынастың әдісі мен құралы. Ойын әрекеті естің, ойлау мен қиялға, барлым таным үдерісіне әсерін тигізеді.

Ойын – балалардың шынайы ойлап тапқан шындығына тез, еркін енуіне, өзіндік «Менін» қалыптастыруына және шығармашылыққа, белсенділікке, өзін-өзі дамытуға мүмкіндік береді.

Ойын – әрқашан білім бола отырып, баланы білім алуға, еңбекке дайындайды.

Н.К.Крупская «Қандай ойын болмасын баланы бір нәрсеге үйретеді. Ең бастысы, баланы мұқияттылыққа, еңбекке, жолдасымен ынтымақты болуға үйретеді» - дейді.

Ойын:

- Сабақтың басында - өткен сабақты еске түсіреді.
- Сабақтың ортасында – көңіл күйін сергітеді.
- Сабақтың соңында – тақырыпты бекіту, сабақта алған білімді жинақтау мақсатын көздейді.

Іскерлік ойындары - бұл да белсенді оқытудың бір түрі. Ойынның бұл түрі әртүрлі практикалық жағдайларды көрсету арқылы жүзеге асады. Қазіргі кездегі соғыс ойындары, спорт ойындары, дидактикалық және тағы басқа ойындар осы байырғы мәдениеттен туындаған. Осылайша ХХ ғ 50 - ші жылдарынан бастап басқару, экономикалық ойындар, бертін келе психологиялық, педагогикалық ойындар пайда бола бастады. Іскерлік ойыны сабақтың дәстүрлі емес түріне жатады. Бұл ойын қызығушылықты тудырып, шет тілін оқыту кезінде қолдануға үлкен мүмкіндік береді. Ойында ойыншының кәсіби — педагогикалық ойлау образына енуі, бұл ойынның басты ерекшелігі болып табылады. Іскерлік ойынның негізі-проблемалық педагогиканың ситуацияларды тудыру және оларды әртүрлі проблемалық рөлдік шешудің жүйесі. Ойында образға кіру ерекшелігі басқа ойындармен салыстырғанда проблемалық жағдайларды шешуші фактор ретінде қарастырылады. Ойыншы белгілі ережелерді қолдана отырып ойынның толық мағынасын түсініп, талдау жасап, алда болатын өзгерістерді жобалап отыруы қажет. Әртүрлі педагогикалық жағдайларды модельдеу болашақ педагогтың әрбір ойын кәсіби түрде жеткізе білуге жетелейді. Осылай ойлау қабілеті нәтижесінде ойыншылар педагогикалық образға толығымен кіріп, қандай өзгеріс болатынын түсіне алады.

Ойыншыларда педагогикалық процесс моделінің біркелкі образы ойында болған әртүрлі жағдайлар нәтижесінде қалыптасады. Бұл модель жеке тұлғалық сипатқа ие болады және ойын кезіндегі ойыншының жасаған іс - әрекетінің таңбасына ойыншының өзін ойын барысында ұстай білуі, ойын толық жеткізе білуін және әр ойыншының өзіне ғана тән ерекшеліктеріне байланысты қалыптасады. Сонымен қатар іскерлік ойынның барысында әр ойыншыда өзін басқалардың көмегімен, яғни сырт көзбен қадағалау және басқаларды да танып білу қалыптасады. Өздеріне берілген тапсырмаларды бірігіп шешу жолында өзіндік нәтиже шығарумен қатар басқалармен бірігіп жұмыс істеу және ой тудыру әрбір ойыншыда қалыптасатын жайт ойынның шартты модельдері және ойын барысында жинақталған іс-әрекеттер

Іскерлік ойында ойыншыларда екі түрлі көзқарас қалыптасады. Біріншіден, ойыншы образға кіріп, ойын образын жасайды, яғни, осы образды толық сіңіреді, басқалармен осы образда қарым-қатынаста болады. Екіншіден, бұл ойыншылар арасындағы нағыз қарым-қатынас орнығады, себебі әр ойыншы образды өзі деп есептейді. Образға кіру жолында ойын шарты тез ұғынылады, сондай – ақ, төзімділік, басқалардың ойын құрметтеу, бірігіп жұмыс атқару, жауапкершілік қалыптасады.

- Білім алу процесі, оны толықтыру, негізін түсіну екі кезеңнен өтеді:
 - ойын барысында: образ арасындағы қарым — қатынас кезеңі;
 - қорытындылау кезінде: пікірталас кезеңі;

Әрбір ойын мағынасына қарай өзіне тән құрылымы, рөлі, сюжеті болады және мұғалімнің басқарып, жүргізуіне байланысты ерекшеленеді. Ойынның ойдағыдай өтуі жүргізушінің атқаратын жұмысы толық қарастырылған жағдайда ғана болады. Ол әрбір ойыншының өзіндік ерекшеліктері, мүмкіндіктерін, олардың ойынға тез енуін, ойындық ситуацияға кіруін сюжетті ары қарай дамыту дәрежесін білгенде ойын сәтті өтеді. Әрбір топ ойынды өзінше дамытып, жаңа көзқарастар туғызып, жаңа нәтижелер шығара алады.

Жүргізуші ойыншыларды ойынға дайындап, ұйымдастырып, ойынды өткізіп, соңында қорытынды жасап, ойынға қатысушыларды бағалайды. Ойын алдында бірнеше күн бұрын жүргізуші ойынға қатысушыларды ойынның мақсатымен, мағынасымен, құрылымымен, ойынның сюжетімен, рөлімен таныстырып, үй тапсырмаларын беріп, орындалғанын қадағалап, рөлдерді бөлуге көмектеседі. Рөлдердің орындалуы мен сюжеттің дамуына қатаң шарт қою ойынға қызығушылықты және ойыншылардың сюжетті дамытуына кері әсерін тигізеді. Қатаң ережемен ұсынылатын ойын біркелкі жаттығуларға ұқсап, қызығушылықты жоғалтады.

Ойын басында жүргізуші ойыншылардың бірқалыпты эмоциялық тұрақтылығын қамтамасыз етумен қатар, психологиялық тұрғыдан образға кіруге жағдай жасайды. Бұл іскерлік ойынын жүргізуге 45 - 90 минут кетеді Ойынның ең маңызды кезеңі - қорытынды жасап, пікір таласу. Қорытынды жасау ойынға кететін уақыттың тең жартысын алады

Іскерлік ойындарда: кіріспе, іскерлік ойындардың өтілуі әдістемесі және көрнекі құралдары сипатталады. Кіріспе бөлімінде іскерлік ойындардың педагогтарды оқыту жолындағы мағынасы жайлы сөз: етіледі. Іскерлік ойындардың өтілу шарттары мен өтілу әдістемесі керсетіледі және іскерлік ойын материалдары қарастырылады.

Ізденімдік ойындары - бұл да белсенді оқытудың бір түрі. Ойынның бұл түрі әртүрлі практикалық жағдайларды көрсету арқылы жүзеге асады. Қазіргі кездегі соғыс ойындары, спорт ойындары, дидактикалық және тағы басқа ойындар осы байырғы мәдениеттен туындаған. Осылайша ХХ ғ 50 - ші жылдарынан бастап басқару, экономикалық ойындар, бертін келе психологиялық, педагогикалық ойындар пайда бола бастады. Ізденімдік ойыны сабақтың дәстүрлі емес түріне жатады. Бұл ойын қызығушылықты тудырып, қазақ тілі оқыту кезінде қолдануға үлкен мүмкіндік береді. Ойында ойыншының кәсіби — педагогикалық ойлау образына енуі, бұл ойынның басты ерекшелігі болып табылады.

Ізденімдік ойынның негізі- проблемалық педагогиканың ситуацияларды тудыру және оларды әртүрлі проблемалық рөлдік шешудің жүйесі. Ойында образға кіру ерекшелігі басқа ойындармен салыстырғанда проблемалық жағдайларды шешуші фактор ретінде қарастырылады. Ойыншы белгілі ережелерді қолдана отырып ойынның толық мағынасын түсініп, талдау жасап, алда болатын өзгерістерді жобалап отыруы қажет. Әртүрлі педагогикалық жағдайларды модельдеу болашақ педагогтың әрбір ойын кәсіби түрде жеткізе білуге жетелейді.

Сабақта ізденімдік ойын түрлерін пайдалануда бала білімінің деңгейін, біліктілік сапасын көтеретіндей, ұлттық санаға, салт-дәстүрге, тәрбиеге сай болуын ескеруіміз керек. Мысалы: жамбы ату, асық ойыны. Жазушылардың суреттерін көрсетіп, сол сурет туралы әңгіме құратуға, олардың шығармаларының атын атап, сипаттама бергізуге болады. «Тез ойлан» ойыны үш буыны да ашық дауысты, үш дауыссыз дыбыс қайталансын. Ол қай сөз? – кереге, терезе

- А.Байтұрсынов ізденімдік ойындарды балалардың қуатын арттыруда, орфоэпиялық дағдыларын қалыптастыруда толық пайдаланған.
- Қазақ тілі мен ана тілі сабақтарында қолданылған дидактикалық ойындарды сабақтың мақсатына қарай мынандай түрлерге бөліп қарастырған:
 - 1.Тапқырлық ойындар;
 - 2.Ізденімдік ойындар;
 - 3.Рөлдік ойындар;
 - 4.Іскерлік ойындар.
- 1.Тапқырлық ойындар-оқушылардың логикалық ойлауын қалыптастыратын,
 - әрбір тапсырмада берілген жауаптардың арасынан дұрыс жауапты табуды қажет ететін ойын түрі.Мысалы: асық ойыны.
- 2. Ізденімдік ойындар-оқушыларды өздігінен ойлауға,меңгерген білімін жүйелеп,жинақтауға,белгісіздікті табуға дағдыландыруға арналған ойын түрі.
- 3. Рөлдік ойындар –оқушылардың шығармашылық ойлау,қабілетін дамытуға арналған ойын.
- 4.Іскерлік ойындар –оқушылардың түрлі жағдайда дұрыс сөйлеуін қалыптастыратын диалогтық және монологтық сөйлеу үлгілерін жетілдіретін ойын түрі.Олай болса, оқу-тәрбие үрдісінде дидактикалық ойындарды әрі әдіс, әрі құрал жаңа технология ретінде орынды қолдана алу білім нәтижелігін арттырудың да маңызды фактор екендігін даусыз.

Ізденімдік ойындар – оқушыларды өздігінен ойлауға үйретеді. Мысалы: «Баламасын тап» ойыны, «Қандай сөздер жасырынған» ойыны, «Буынды тез тап» ойыны, «Бинго» ойыны. «Баламасын тап» ойыны (1-ші қатардағы сөздерге 2-ші қатардан баламасын табу керек):

Жалқы –

Жалпы –

Туынды –

Дара –

Жанды –

Дерексіз –

Простые

Сложные

Непроизводные

Производны

Собственные

Нарицательные

Одушевленные

Неодушевленные

Конкретные

Абстрактные

«Қандай сөздер жасырынған» ойыны:

-
- – РАЖАҚЫРЫЙД –
- – ІРЕИД-
- – ПҰШЫ КЕДІЛЕ-
- – ҮЛГДІДЕЙ-
- – БЫРЖАҢ УАДЫЖА-
- – ДЫҚАЗА-
- – ҚҰДЫЯ-
- – ҰЗАРАДЫ
- – ДЫНАОЯ
- – ДІКЕЛ-
- – ЖАРҚЫРАЙДЫ
- – ЕРИДІ
- – ҰШЫП КЕЛЕДІ
- – ГҮЛДЕЙДІ
- – ЖАҢБЫР ЖАУАДЫ
- – ҚАЗАДЫ
- – ҚҰЯДЫ
- – ҰЗАРАДЫ-
- – ОЯНАДЫ
- – КЕЛДІ

- Ізденімдік ойындар - интербелсенді әдістердің тиімді бір түрі. Ізденімдік ойындар екіге бөлінеді:
- 1. Әрбір оқушы ізденімдік мақсатта ойнайды.
- 2. Оқушылардың шағын топтары ізденімдік рөлдер ойнайды.
- Ізденімдік оқу ойындарға келсек, мысалы, сабақ тақырыбы бойынша жазылған сценарийлерге қысқа жағдаяттар ойнау. Ал саяхат ойындарында оқушылар күнделік жүргізеді немесе достары мен туыстарына хат жазады. Блиц оқу ойындары туралы айта кетсек, олар шағын ойындар, оқушылардың нақты біліктері мен дағдыларын дамытуға бағытталады. Мынадай түрлері болады: фотосуреттерді баяндау (отбасы мүшелерін, достарын, өз үйінді, бөлменді), сұхбат алу (мерекелер тақырыбы бойынша), шындық детекторы (дұрыс, қате), т. б. Өндірісті ойындарда әлеуметтік және экономикалық маңызы бар күрделі мәселелерді шешуге болады. Мысалы, «Қоршаған орта немесе қоқысты қайта жіберуге болады.» деген тақырыптарда.

- **Қазақ тілі сабағында қолданылатын ойындар және оларды ұйымдастыру жолдары**
- Оқу орыс тілінде жүретін мектепте қазақ тілі сабағында ойынды тиімді қолдану оқушылардың сол тілде сөйлеуге жаттығуына мол мүмкіндік береді. Мұғалім қарапайым тілдік конструкцияның жаңа түрлерін күнделікті сабақта ойын жаттығулары түрінде біртіндеп қолдана отырып, оқушылардың сөйлеу дағдыларын толықтырып отырады.
- Сабақ процесінде ойынды қолдану мынадай негізгі шарттарға жүгінеді:
 - -ойын оқушылардың алдына тапсырма ретінде қойылады;
 - -оқушылардың оқу әрекеті ойын ережесіне бағынады;
 - -оқу материалы ойын құралы ретінде қолданылады;
 - -оқу әрекетіне ойын жұмыс элементтері ретінде кіреді;
 - -ойын нәтижесі бірден шығарылып отырылады.

Дайындық барысында мұғалім сабақта ойын элементін қолдану үшін мына мәселелерді ескеруі тиіс.

- 1. Ойынның мақсаты. Оқушылар сабақта қандай іскерлік пен дағдыны игереді, ойынның қандай тәрбиелік мақсаты көзделеді?
- 2. Ойынға қатысушылар саны.
- 3. Ойында қолданылатын материалдар, әдебиеттер.
- 4. Уақытты үнемдей отырып, ойын шартын қалай түсіндіруге болады?
- 5. Ойын қанша уақытқа созылады. Бұл ойын әсерлі, қызықты бола ма?
- 6. Оқушылардың ойынға қатысу белсенділігін қалай бақылауға болады?
- 7. Ойын бұрын сабақта қолданылған ба? Қандай жағдайда қолданылған?
- 8. Ойын қорытындысын хабарлау

- Ізденімдік ойындарды тиянақты білім жүйесі, оқу үрдісінде ырғақты-мақсатты бөлігін қамтамасыз етеді.
- Ізденімдік ойындарды оқудың технологиясы оқытушыға педагогикалық жүйенің негізін түсінуге жағдай жасай отырып, оқытудың теориясы мен практикасын өзара байланыстыруға, оны технологиялық деңгейге дейін көтеруге жағдай жасайды.
- Ізденімдік ойындарды оқулықтардың ғылыми білім жүйесін, өзара байланыс қызметінің жиынтығын аша түсетін мазмұнды дидактикалық бірлік болып табылады. Ізденімдік ойындарды қолдану жүйесінің тиімділігі және оның нәтижесі, көбінесе қолданылатын материалдың сапасына байланысты. Сондықтан іскерлік оқудың ең басты міндеті, іскерлік негізде сапалы іскерлік түрлендіру жүйесін ұдайы жасап отыру.

Ойын арқылы оқушы нені игереді?

1. Оқушылар нақты қызмет тәжірибесін меңгереді.

2. Уақытты үнемдеуге үйретеді.

3. Оқушылар үшін психологиялық жағымды.

4. Оқушылар үшін қауіпсіз.

5. Оқушылар тек бақылаушы ғана емес, өздері қатыса отырып қиын мәселелерді өз бетінше шеше білуге үйретеді.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

- 1. Бөрібаева Б, Жанатбекова Ж «Қазіргі заманғы педагогикалық технологиялар» 158-174 б
- 2. Жұмабаев М. « Педагогика» 1996 ж.
- 3. Меңжанов Ә. «Мектепке дейінгі педагогика» А. 1993
- 3. Төтенев Б. // Қазақ тілін оқыту әдістемесі № 2, № 18, № 23, № 10
- 4. Оралбаева Н, Жақсылықова К. «Орыс тіліндегі мектептерде қазақ тілін оқыту әдістемесі» 1996, 186-202б
- 5. Интернет желісі

Назарларыңызға рақмет

