

# *Ойын технологиялары*

*Ойын технологиясы дегеніміз* — педагогикалық жұмысты ойын түрінде ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдерінің жиыны.

*Ойын* - оқу үрдісіндегі оқытудың әр формасы, әрі әдісі ретінде дербес дидактикалық категория.



## ***Н. Крупская:***

«Бала жас болғандықтан  
ғана  
ойнамайды, балалықтың  
өзі  
оған ойнау үшін, яғни жат-  
тығу арқылы өмірде қажетті  
дағдыларды игеру үшін бе-  
рілген», - деген пікір  
айтады.



***В. В. Николина** жүргізген зерттеу нәтижелері негізінде ойын технологиясының бірнеше компоненттерін бөліп көрсетті, мәселен:*

— МОТИВАЦИЯЛЫҚ;

— бағдарлаушылық;

— МАҚСАТТЫЛЫҚ;

— мазмұндық-тәсілдік;

— ҚҰНДЫЛЫҚ-ЕРІКТІК;

— бағалаушылық.

***компонент***

балалардың іс-әрекеттің  
маз-  
мұнына, үрдіске деген  
қаты-  
насымен байланысты  
олар-  
дың ойынға қатысу  
мотивін,  
қызығушылығы мен  
қажет-

тілігін көрсетеді

***Бағалаушылық  
компонент***

балалардың оқу-танымдық  
іс-әрекеттің,  
адамгершіліктің,  
құндылықтың мақсатын  
түсініп, қабылдауымен  
бай-  
ланысты болып келеді.

***Мазмұндық-тәсілдік  
компонент***

балалардың күнделікті балабақ-  
шадағы оқытылатын оқу мате-  
риалының мазмұнын меңгеруін,  
сонымен қатар, олардың өзде-  
рінде бұрыннан бар білімді  
және іс-әрекет тәсілдерін тірек  
ете білу қабілетін көрсетеді.

### ***Құндылық-еріктік компонент***

танымдық белсенділіктің  
нақты мақсатқа бағытталуын  
қамтамасыз ете отырып,  
зейінді шоғырландырады  
және ойынға эмоциялық  
өң береді.

### ***Бағалаушылық компонент***

ойын нәтижесінің ойынның  
мақсатымен үйлесіп келуін  
қамтамасыз етеді. Яғни, ба-  
ланың танымдық іс-әрекет  
барысында тиісті ақпараттарды  
(білім, іскерлік, дағды) жү-  
йелі меңгеруі жатады.

***Ойын*** – қызмет ретінде төмендегі  
жағдайларда қолданылады:

Жеке технология ретінде

1

Оқу пәнінің бөлімін ,тақырыбын  
ұғып меңгеру үшін;

2

Кең көлемді технология бөлігі  
ретінде

3

Сыныптан тыс жұмыстар  
технологиясы

4

*Ойындар ерекшеліктеріне қарай мына топтарға  
бөлінеді:*

```
graph TD; A[Ойындар ерекшеліктеріне қарай мына топтарға бөлінеді:] --> B[а/ оқыту, жаттығу, бақылау және қорытындылау;]; A --> C[б/ таным, тәрбие, даму:]; B --> D[в/ еске алу, өнімділік, шығармашылық;]; C --> E[г/ коммуникативтік, таным әдісі, кәсіпке бағдарлау және т.б.];
```

*а/ оқыту, жаттығу, бақылау  
және қорытындылау;*

*б/ таным, тәрбие, даму:*

*в/ еске алу, өнімділік,  
шығармашылық;*

*г/ коммуникативтік, таным  
әдісі, кәсіпке бағдарлау  
және т.б.*

Жеке тұлғаның шығармашылық  
әлеуетін ойын түрлері арқылы  
дамытудың негізгі мақсаттары  
төмендегідей:



```
graph TD; A[Жеке тұлғаның шығармашылық әлеуетін ойын түрлері арқылы дамытудың негізгі мақсаттары төмендегідей:] --> B[оқытушылық — оқытудың белгілі бір деңгейін қамтамасыз ету, өтілген материалды қорыту және бекіту;]; A --> C[тәрбиелік — ойын барысында дүниеге эмоциялық — құндылық-тық қарым — қатынасын қалыптастыру;]; A --> D[дамытушылық — бітірушінің барабар әлеуметтік өзін — өзі бағалауын қалыптастыру үшін жалпы адамзаттық қабілеттерін дамыту.];
```

оқытушылық — оқытудың  
белгілі бір деңгейін қамтама-  
сыз ету, өтілген материалды  
қорыту және бекіту;

тәрбиелік — ойын барысында  
дүниеге эмоциялық —  
құндылық-  
тық қарым — қатынасын  
қалыптастыру;

дамытушылық — бітірушінің  
барабар әлеуметтік өзін —  
өзі бағалауын қалыптастыру  
үшін жалпы адамзаттық  
қабілеттерін дамыту.



Назарларыңызға рахмет!!!