

Аршалы ауданы әкімдігінің білім бөлімі жанындағы «Ижев «Есілжай» бөбектер балабақшасы

«Бекітілген»  
балабақша меңгерушісі  
әдіскер

«Келісілген»

Өз білімін көтеру

Мектеп жасына дейінгі балалар үшін  
дидактикалық ойындардың ролі

Ұйымдастырған: Тасмағанбетова  
А.О.



***Зерттеу жұмысының мақсаты:***

- Дидактикалық ойындарды оқыту әдісі ретінде қолданған кезде, сабақтарда қызығушылық элементтерін қолдану жолдарын көрсету.
- Мектеп жасына дейінгі балаларды оқытқан кезде, дидактикалық ойыншықтарға көбірек көңіл бөлу арқылы балалар белсенділігін арттыру.

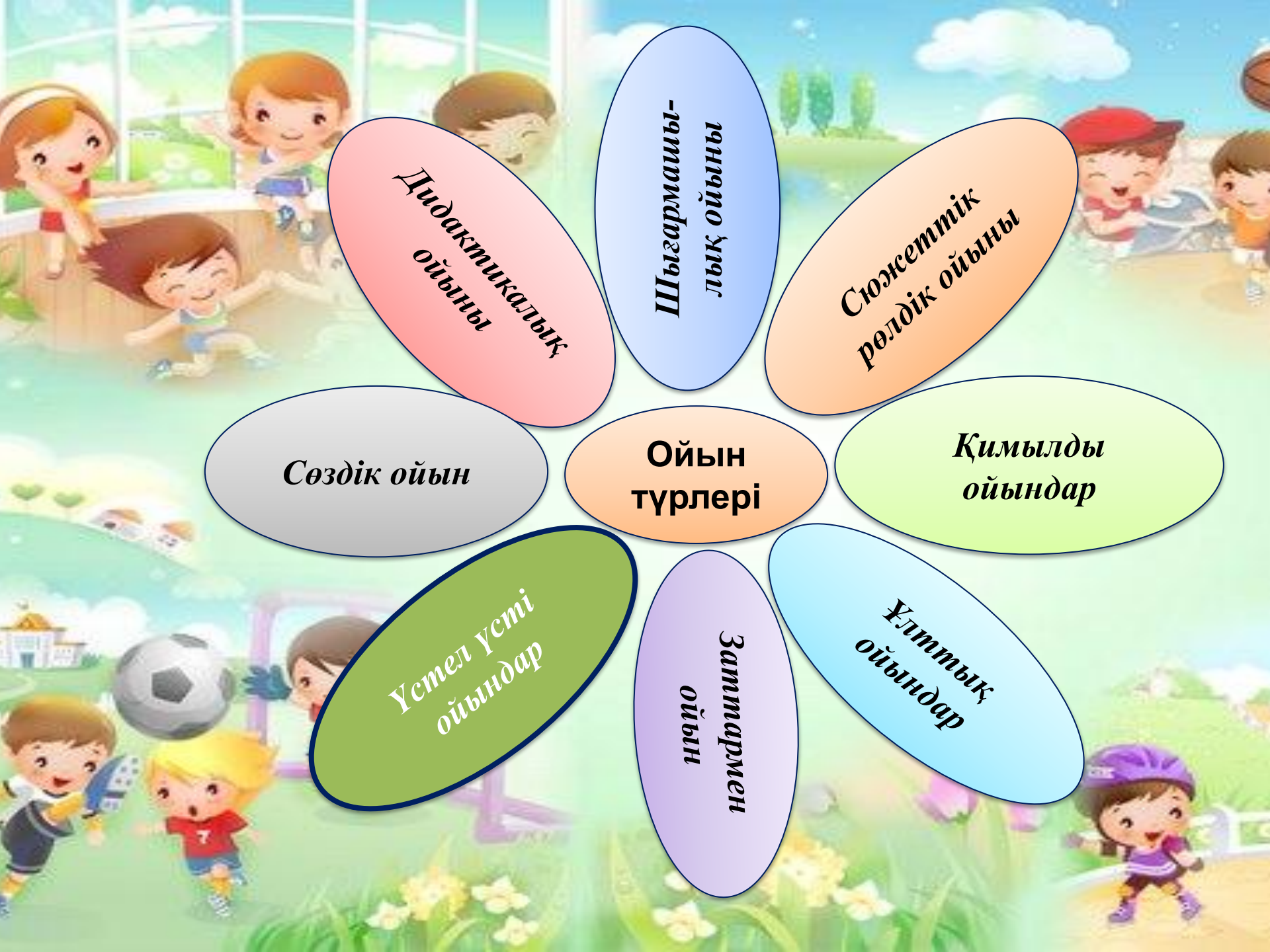




### **Зерттеу жұмысының міндеттері:**

- ойын әрекетінің дидактикалық аспектілерін зерттеу;
- ойын түсінігі, дидактикалық мазмұнын ашу және талдау;
- ойын түрлеріне сипаттама беру;
- балалардың тілін дамытуда дидактикалық ойынның атқаратын орнын анықтау;
- балалардың тілін дамытуда дидактикалық ойынның ерекшеліктерін зерттеу;
- дидактикалық ойын арқылы балалардың ойлау қабілетін арттыру жолын келтіру;
- тәжірибелік бөлімде мектепке дейінгі балалардың дидактикалық ойындар арқылы тілін дамыту әдістемесін келтіру





*Дидактикалық ойыны*

*Шығармашылық ойыны*

*Сюжеттік рөлдік ойыны*

*Сөздік ойын*

**Ойын түрлері**

*Қимылды ойындар*

*Үстел үсті ойындар*

*Заттармен ойын*

*Ұлттық ойындар*



**Ойын** арқылы бала өзін қоршаған ортамен, табиғатпен, қоғамдық құбылыстармен, адамдардың еңбегімен, қарым-қатынастарымен танысады.

**Ойын** – мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі іс –әрекеті. Баланың өмірге қадам басардағы алғашқы қимыл - әрекеті - ойын, сондықтан оның мәні ерекше. Баланың өмірді тануы, еңбекке қатынасы, психологиялық ерекшеліктері осы ойын үстінде қалыптасады. Ойын баланың көңілін өсіріп, бойын сергітіп қана қоймай, оның өмір құбылыстары жайлы таным- түсінігіне де әсер етеді. Балалар ойын арқылы тез тіл табысып жақсы ұғысады, бірінен бірі ептілікті үйренеді.

Ойынның технологиялық негізгі ерекшелігі – балалар үн – түнсіз ойнамайды. Тіпті жалғыз болғанның өзінде де сөйлесіп жүреді. Ойын барысында сөйлесу қарым – қатынасы үлкен рөл атқарады. Сөйлесе жүріп, балалар пікірлесіп, әсер алысып, ойынның түпкі ниеті мен мазмұнын анықтайды.





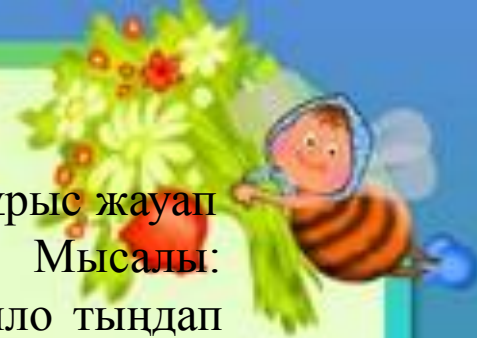
**Ұлттық ойындар** арқылы балалардың саусақ маторикасы, дене бітімі, патриоттық сезімдерін дамыту. Ұлттық ойындар: «Асық лақтыру», «Арқан тарту», «Теңге алу» т.б.

**Дидактикалық ойындармен** ұйымдастырылған сабақ балаларға көңілді жеңіл келеді. Мысалы. «Қуыршақты киіндіреміз», «Ғажайып пішіндер», т.б.

Ойын - балалар үшін тек сөз емес, ол тіл, сондықтан балаға дер кезінде көңіл бөле білу керек.

**Сюжетті – рольді** ойындар; «Дүкенші», «Шаштараз» , «Жолда жүру ережелері» , «Аспазшы» т.б ойындардың ерекшелігі, балалар рөлдерге кіріп ойнаған кезде олардың сөздік қорлары мен таным әрекеттері мен құрдастары арасындағы қарым –қатынастары жақсарады. Балаларды үлкендерді сыйлауға, кішілерге құрмет көрсетуге тәрбиелеу.





Ал **сөздік ойын** арқылы сөзді орынды қолдана білуге, дұрыс жауап айтуға, сөз мағынасын түсінуге, орынды сөйлеуге үйренеді. Мысалы: «Бір сөзбен ата», «Сөз құра «Ж дыбысы мен әрпі», «Алло тыңдап тұрсың ба?» ойынында диалогтық сөйлеудегі әңгіменің мақсаты – бір нәрсе жайында сұрап, баланың оған жауап беруге, белгілі бір әрекетке түрткі болуға үйрету болып табылады.

**Қимыл – қозғалыс** ойындары балаларды шапшаң әрі шыдамды, ұйымшылдыққа үйрету. Мысалы: «Тышқан мен мысық», «Өз үйінді тап». Ойын балаларға сабақта да, серуенде де өте қажет, тіпті бала жай дем алып отырғанның өзінде де ойын үстінде болады.

**Үстел үсті** ойын ұйымдастыруда домино, лото, суреттер қолданылады, пазылдар, леголар қимыл белсенділіктерін, ептілікті талап ететін ойындар. Мысалы: «Суретті құрастыр», «Есіңде сақта», «Бір сөзбен ата», т.б.

**Заттармен** ойналатын ойын ойыншықтарды, табиғи заттарды қолдану арқылы өтеді. Мысалы: «Дәл осындайды тауып ал», «Салыстыр да, атын ата», «Қайсысы көп, қайсысы аз», т.б.





Белгілі психолог Е. А. Аркиннің пайымдауынша, ойын және ойыншық балалар өмірін сипаттайтын бірден - бір жалпы ұғым: «Балақай өсімдік сияқты өз ішінен өсіп жетіледі. Және бұл үрдіс катал түрде әр жеке баланың өзіне ғана тән. Бала тіршілігінің негізгі заңдарының бірі осындай».

Кезінде К. Д. Ушинский, В. А. Сухомлинскийлер балабақша тәрбиеленушісі – балалық үшін оларды тәрбиелейтіндей орта туғызу, жағдай жасау керектігін атап көрсеткен болатын. Оқу мен тәрбиеге байланысты жұмыстарды үйлестіруде іздестіру барысында С. Т. Шацкий қазірге дейін маңызын жоймаған мынадай пікір айтқан еді: «Біздің қолымызда күш пен қаржы болғандықтан, біз тек арнаулы мектеп ғимараттарындағы емес, одан тыс жерлердегі педагогикалық үрдістерді зерттеуіміз керек».







Дидактика - термині гректің «дидактос», яғни үйрететін деген сөзден шыққан. Дидактикалық құралдар оқу міндеттеріне сай арнайы әзірленеді.

К. Д. Ушинский мектеп жасына дейінгі балалардың ерекшеліктерін ескерсе, былай деп жазады: «Бала табиғатты көрнекілікті аса қажетсінеді. Балаға өзіне белгісіз бес сөзді жалаң үйрете бастасаңыз, көп уақытты зая кетіріп, босқа қиналасыз. Ал енді жиырма сөзді суреттермен байланыстыра үйретсеңіз, бала оны лезде қағып алады. Сіз балаға қарапайым ғана ойыңызды қанша түсіндірсеңіз де, оңай ұға қоймайды. Дәл сол ойды күрделі суреттер көрсете баяндасаңыз, ол сізді тез түсінеді».





Дидактикалық ойын – оның аты айтып тұрғандай, баланың ақыл - ойын дамытып, таным түсініктерді ажыратудағы әдістердің бірі. Ойын арқылы оқыту – мектеп жасына дейінгі кезеңнің, негізгі ерекшелігі. Білімді меңгеру және оны бекіту үшін, дағды мен әдет қалыптастыруда балаға қайталау және жаттығу қажет. Егер баланың ойлауы образды, эмоциялық әсерде болса, ол соғұрлым жақсы нәтиже береді, сондай - ақ білім қызғылықты әрекетпен байланысты болса, баланың іс - әрекетімен іштей қабысып жатса, ондай білімді бала дұрыс меңгереді.





## Дидактикалық ойындардың мақсаты:

1. Бағдарламада анықталған білім, білік және дағдылар жайында түсінік беру;
2. Бағдарламада анықталған білім, білік және дағдыларды қалыптастыру;
3. Бағдарламада анықталған білім, білік және дағдыларды тиянақтау және бекіту;
4. Бағдарламада анықталған білім, білік және дағдыларды қайталау және пысықтау;
5. Бағдарламада анықталған білім, білік және дағдыларды тексеру.





## Дидактикалық ойынның міндеті:

1. Баланың қызығушылығын туғызу;
2. Баланың белсенділігін арттыру.

Балабақшадағы тәрбиелеу - оқыту жұмысында балалардың тілін дамыту, сөздік қорларын дамыту, ауызша сөйлеуге үйрете отырып, үйренген сөздерін күнделікті өмірде еркін қолдану, әрі оны күнделікті іс - әрекет кезіндегі тілдік қарым - қатынаста қолдана білуге жаттықтыру ісіне ерекше мән берілген.





**Ойынды басқару міндеттері** – мектепке дейінгі балалық шақта адамның жеке тұлғалық қасиеттерінің негізі қалыптасады. Осы кезеңде ойын жетекшісі іс-әрекет ретінде қалыптасқан жағдайда ғана олардың дамуына кең мүмкіндік береді. А.Н.Леонтьев бұл жайында мынадай пікір білдіреді: «Ойын баланың жетекшісі іс-әрекеті болу үшін, ойынды басқаруды үйрену керек, ол үшін ойынның даму заңдылықтарына бағыну қажет, олай болмаған жағдайда оны басқару емес, ойынды бұзуына әкеліп соғады».



**Шығармашылық ойын** – ерте жаста қалыптасады. Бүлдіршіндер тамақтанады, серуендейді, ұйықтайды, ересек адамдардың тамақ дайындауын, ыдыс-аяқ жуғанын, басқа шаруалар орындағанын бақылайды. Соныменбірге балалар әр түрлі заттардыөздері пайдаланып немесе ересек адамдардың пайдаланғанын бақылап отырады. Осы жаста қалыптасқан дамудың әлеуметтік жағдайына байланысты, балалар ересек адамдардың іс-әрекеттеріне емес, олардың пайдаланатын заттарына қызығады. Балалар заттардың атауларын естеріне сақтап, оларды пайдалану туралы біліп, қасиеттерімен танысады. Мысалы, мынау – тәрелке, онымен сорпа ішеді, ботқа жейді, т.б. Балалар күнделікті өмірде істей алатын әрекеттерін өздерінің ойындарында көрсете алады. Балаларды ойынға қатыстыру үшін тәрбиеші оларға ойын міндеттерін қоюды үйретеді.



**Ойын міндеттері** – ойында көрініс табатын өмірден алынған кішігірім оқиға. Осы жаста ойын міндеттері мазмұны бойынша қарапайым болып келеді. Ойын міндеттерінің мазмұны қоршаған ортадан алынады. Ойында балалар әр түрлі ойын міндеттерін қояды, бұл қоршаған орта туралы алған әсерлеріне байланысты. Олар неғұрлым бай болса, ойын міндеттері соғұрлым көп болады. Ойын міндеттерін көбейтуге басқару мақсаты болмау керек, бала бір-екі ойын міндеттерін қойса, соның өзі сюжеттік-көрсету ойынына жеткілікті.



**Сюжеттік-көрсету ойынында балалардың өз бетімен жұмыс істеуді дамыту керек. Шынайы өмірде біз балалардан: «Өзім істеймін!» - дегенді жиі естиміз, ойында да олардың өз бетінше ойнауға құқы бар.**





## Балалар өміріндегі сюжетті – рөлді ойындардың орны.

Мектепке дейінгі шақта ойын іс-әрекеттің басты түріне айналады, алайда, бұл қазіргі баланың әдетте, көп уақытын өзіне қызықты ойындармен өткізетіндігінен емес, ойын баланың психикасында саналық өзгерістер туғызатындығынан болады. Мысалы, қолына түскен затпен қимылдар жасағанда немесе үлкендердің үйреткендерін орындағанда бала ойнап отыр деп жиі айтамыз. Бірақ, бала бір әрекетімен – екінші әрекетті, бір затпен – екінші затты бейнелегенде ғана нағыз ойын болады. Ойын әрекеті символикалық сипатта өтеді.



**Үйрету ойыны** барысында тәрбиеші балаларға ойындық тәжірибесі жоқтығына байланысты әлі шеше алмайтын ойындық проблемалық жағдайлар қатарын ұсынады. Міндетті түрде балаға қойылатын талап – баланың ойынға белсенді қатысуы. Ересек адам ойнап, балалар тек қарап отыратын ойындар тиімді бола алмайды. Тәрбиеші ойын барысында баланың орнына ештеңе орындамауы керек, ол тек көмек бере алады. Үйрету ойын түрінде, білінбей өтуі қажет. Балалар ойынның әдеттегі серігі ойыншықтар мен басқа ойын материалдары болады, сондықтан ойынды кешенді басқаруды дамытушылық заттық-ойындық ортаны ұйымдастыру ерекшелігін анықтауға көп көңіл бөлінеді.



**Сюжеттік-көрсету ойынында** балалардың өз бетімен жұмыс істеуді дамыту керек. Шынайы өмірде біз балалардан: «Өзім істеймін!» - дегенді жиі естиміз, ойында да олардың өз бетінше ойнауға құқы бар. Балалардың өз бетімен жұмыс істеуін дамыту мақсатында ойында тәрбиеші басқарудың келесі міндеттерін атқарады:

- әр баланың түрлі ойын міндеттерін қоюдағы өз бетінше жұмыс істеуін дамыту;
- балаларды қойылған ойын міндеттерін шешу үшін әр түрлі заттық тәсілдерді өз бетінше таңдауға ынталандыру.



## Дидактикалық ойындарды бала бақшада қолдану.

Мектепке дейінгі балаларға тәрбие мен білім беру жұмыстарын ұйымдастыруда олардың сөйлеу, тілін дамыту, байланыстырып сөйлеу мәдениетін жетілдіруге, құрастыра сөйлеуге, сөздік қорының молаюына баса көңіл бөлген жөн. Сәбилердің дүниетанымын кеңейтіп, ойын өрістетіп, тіл байлығын жетілдіруде көркем әдебиеттің алатын орны ерекше. Балабақшада балаларды дұрыс сөйлей білу мәдениетіне айнала қоршаған ортамен, сондай-ақ көркем әдебиетпен теңестіру арқылы жүзеге асыруға болады.



Д/ойын:  
«Қуырша  
қты  
киндіре  
міз»



Д/ойын:  
«Ғажайы  
п  
пішіндер  
»



Сюжетті рөлді  
ойын:  
«Жолда жүру  
ережесін  
білейік»



Сюжетті рөлді  
ойын:  
«Дәріханаға  
саяхат»



Сюжетті рөлді  
ойын:  
«Денсаулықты  
сақтайық»



**Сөздік ойын:  
«Бір сөзбен ата»**

**Сөздік ойын:  
«Ж дыбысы мен әріпі »  
ашық сабақ**

**Сөздік ойын:  
«Алло тындап тұрсың ба?»**



Қимыл –  
қозғалыс  
ойын:  
«Мысық  
пен тышқан  
»



Қимыл –  
қозғалыс  
ойын:  
«Өз үйінді  
тап»





Үстел үсті  
ойын:  
« Кім  
шапшан?»



DANY

# «Түсі бойынша жина»



## Дидактикалық ойын «Төлін тап»



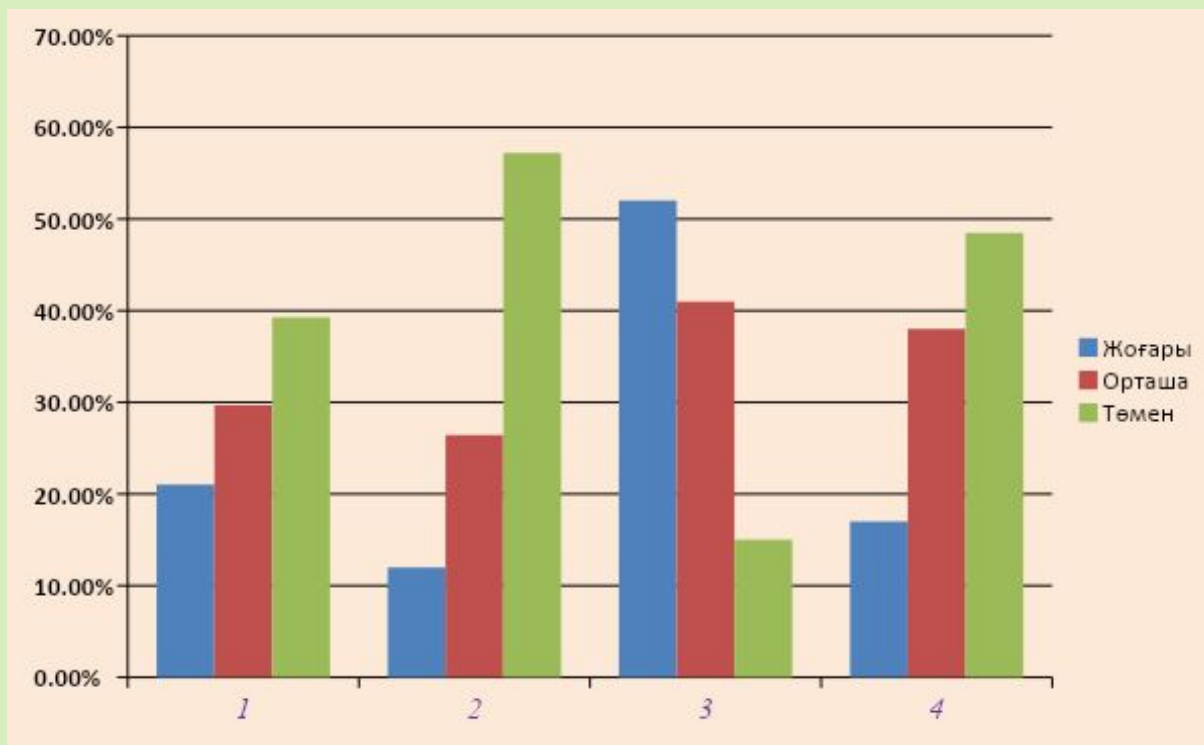
## 5-6 жасар балаларға дидактикалық ойындарды қолдануда танымдық белсенділігінің қалыптасуының мазмұны эксперимент басындағы мен соңындағы көрсеткіштері

Әсіресе танымдық процестерін дамытуға бағытталған дидактикалық ойындар ықпалы жоғары екендігі ерекшеленді. Мұндай ойындар кезінде балалардың эмоционалдық көңіл-күйі, қарым-қатынасы жақсарып, танымдық белсенділігі артып, іс-әрекетке жағымды қатынасы қалыптасып, танымдық процестерін дамып, мотивтерінің қалыптасуына ықпалын тигізеді. Тәжірибелік-эксперименттің нәтижесі жоғарыдағы кестеде және диаграммада көрініс тапқандай эксперименттік топтарда қалыптасу деңгейі төмен балалардың саны 39,3%-дан 15%-ға кемісе, орташа деңгейдегі балалардың 29,7%-дан 41%-ға өссе, жоғары деңгейге көтерілген обалалардың саны 21%-дан 52%-ға артқанын көрсетті.

Деңгей	Алғашқы көрсеткіш		Соңғы нәтиже	
	Эксперимент альды топ	Бақылау тобы	Эксперимент альды топ	Бақылау тобы
Жоғары	24,0%	12,0%	52,0%	17,0%
Орташа	29,0%	26,0%	22,0%	38,0%
Төмен	47,0%	62,0%	26,0%	45,0%



Әсіресе танымдық процестерін дамытуға бағытталған дидактикалық ойындар ықпалы жоғары екендігі ерекшеленді. Мұндай ойындар кезінде балалардың эмоционалдық көңіл-күйі, қарым-қатынасы жақсарып, танымдық белсенділігі артып, іс-әрекетке жағымды қатынасы қалыптасып, танымдық процестерін дамып, мотивтерінің қалыптасуына ықпалын тигізеді. Тәжірибелік-эксперименттің нәтижесі жоғарыдағы кестеде және диаграммада көрініс тапқандай эксперименттік топтарда қалыптасу деңгейі төмен балалардың саны 39,3%-дан 15%-ға кемісе, орташа деңгейдегі балалардың 29,7%-дан 41%-ға өссе, жоғары деңгейге көтерілген обалалардың саны 21%-дан 52%-ға артқанын көрсетті.



Қорыта айтқанда, жүргізілген педагогикалық эксперименттің нәтижесінде қойылған міндеттер шешілді. Эксперименттік оқытудың нәтижелері мен қорытындылары зерттеу жұмысының басында анықталған ғылыми болжамның дұрыстығын толық дәлелдеді.

№	Білім саласы	бастапқы			аралық			қорытынды		
		ж	о	т	ж	о	т	ж	о	т
1	Денсаулық	9%	8%	7%	13%	24%	28%	17%	38%	45%
2	Қатынас	9%	7%	7%	15%	20%	24%	16%	36%	40%
3	Таным	11%	10%	9%	10%	21%	22%	17%	38%	42%
4	Шығармашылық	13%	12%	10%	14%	19%	26%	15%	35%	44%



**Қорытындылай келе, Ойын барысында балалар өзін еркін сезінеді, ізденімпаздық, тапқырлық әрекеттері байқалады. Сезіну, қабылдау, ойлау, қиялдау, зейін қою, психикалық түйсіктері қалыптасады. Қазақ халқының ұлы ойшылы Абай Құнанбаев «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма?» -деп айтқандай баланың өмірінде ойын ерекше орын алды.**







## Өз білімін көтерудің жоспары

- Дидактикалық ойын туралы түсінік
- Дидактикалық ойын арқылы балалармен жұмыс
- Дидактикалық ойынға арналған картотека құру
- Ата-аналарға арналған консультация
- “Мектеп жасына дейінгі балаларға дидактикалық ойынның маңызы” жөнінде тәрбиешілерге кеңес
- Тәжірибелік-эксперименттің нәтижесі



- Шарды үрле
- Не дыбыстайды?
- Кімнің үйі?
- Кім? Не?
- Бұл қай кезде болады?
- Бір сөзбен айт
- Биік(ұзын, үлкен, кең, жуан) не болады?
- Ғажайып пішіндер
- Қуыршақты киіндіреміз

