

# *Ойын технологиясы*

*“Тәрбиеленушілердің негізгі  
құзыреттіліктерін ойын  
технологиялары негізінде  
дамыту”*

*Орындаған: Самарханова  
Аяулым Калияскаровна*





## ***ОЙЫН-ДЕГЕНІМІЗ НЕ?***

*Ойын- халықтың баланы  
әдептілікке,  
сауаттылыққа баулиды.*

*Ойынның түрлері өте көп:*

*Мысалы:*

*рөлдік ойындар, денешынықтыру  
ойындары, сюжеттік ойындар,  
дидактикалық ойын элементтерін  
пайдаланудың маңызы өте зор.*

*Дидактикалық ойындар баланың  
ақыл-ойын дамытып,  
ұйымдастырылған оқу іс-әрекетіне  
деген қызығушылығын арттырады.*



**Қытайда  
мерекелік  
ойындарды  
император  
ашып, өзі де  
қатысқан.**



# *Ойындар мазмұнына, өзіне тән ерекшеліктеріне қарай*

- ❖ Сюжетті-рөлді
- ❖ Дидактикалық ойындар
- ❖ Қимылды ойындар
- ❖ Ұлттық ойындар
- ❖ Сергіту ойындары
- ❖ Драматациялық
- ❖ Ойын жаттығу
- ❖ Сөздік ойындар





Сабақта тиімді қолданылған ойын түрлері — мұғалімнің түсіндіріп отырған материалын оқушылардың аса зор ілтипатпен тыңдап, жемісті, сапалы меңгеруіне сенімді көмекші бола алады. Өйткені, кіші жастағы оқушылар жас ерекшеліктеріне байланысты ойынға өте ынталы келеді. Балалар тез сергіп, тапсырмаларды тез, әрі қызығып орындайтын болады.







**Ойын балалардың  
оқуға, еңбекке деген  
белсенділігін,  
қызығушылығын  
арттырудағы басты  
құрал. Ойын  
барысында  
балалардың  
белсенділігі,  
шығармашылығы  
дамиды.**

# **ОЙЫН**

**ҰЙЫМДАСТЫРЫЛҒАН ОҚУ ІС-  
ӘРЕКЕТТІНДЕ ҰТЫМДЫ  
ПАЙДАЛАНСА**




**НӘТИЖЕ**



**ІС-ӘРЕКЕТ ДЕГЕН  
ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫ АРТЫП, СӨЗДІК  
ҚОРЫ МОЛАЯДЫ**





**Ал мұғалімнің міндеті  
— балаларды ойынға өз  
қызығушылығымен,  
ынтасымен қатысуын  
қамтамасыз ету.**





**ОЙЫН АРҚЫЛЫ БАЛА  
ДҮНИЕНІ ТАНИДЫ.**

**М. ГОРКИЙ.**

**ДҰРЫС СӨЙЛЕУ  
ДАҒДЫЛАРЫН  
ҚАЛЫПТАСТЫРУ.  
ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҚТЫ  
ДАМЫТЫП,  
ҚАЛЫПТАСТЫРУ**



# Әдістемелік тақырып

**“Тәрбиеленушілердің негізгі құзыреттілігін ойын технологиялары негізінде дамыту”**

**"Ойын технолгиясы арқылы оқушылардың шығармашылығын қалыптастыру"**

**Мақасты:** Ойын технологиясының әдіс-тәсілдерін тиімді пайдалана тырып, оқушылардың іздемпаздылық, қызығушылық қабілеттерін дамыту. Бағдарламада алған білімдерін қалыптасыту, тиянақтау жинау.



## **Міндеттері:**

- 1.** Тәрбиеленушілердің «Таным» саласы бойынша негізгі құзыреттіліктерін ойын технологиясы негізінде дамыту.
- 2.** Тәрбиеленушілердің «Шығармашылық»- саласы бойынша негізгі құзыреттіліктерін ойын технологиясы негізінде дамыту.
- 3.** Тәрбиеленушілердің денсаулығын сақтау құзыреттіліктерін ойын технологиясы негізінде дамыту.
- 4.** Тәрбиеленушілердің «Қатынас»- саласы бойынша негізгі құзыреттіліктерін ойын технологиясы негізінде дамыту.
- 5.** Әр сала бойынша ұйымдастырылған оқу іс- әрекеттерінде пайдаланатын ойын технологиясы элементтерін іріктеу.

## КЕЗЕННІҢ МІНДЕТТЕРІ

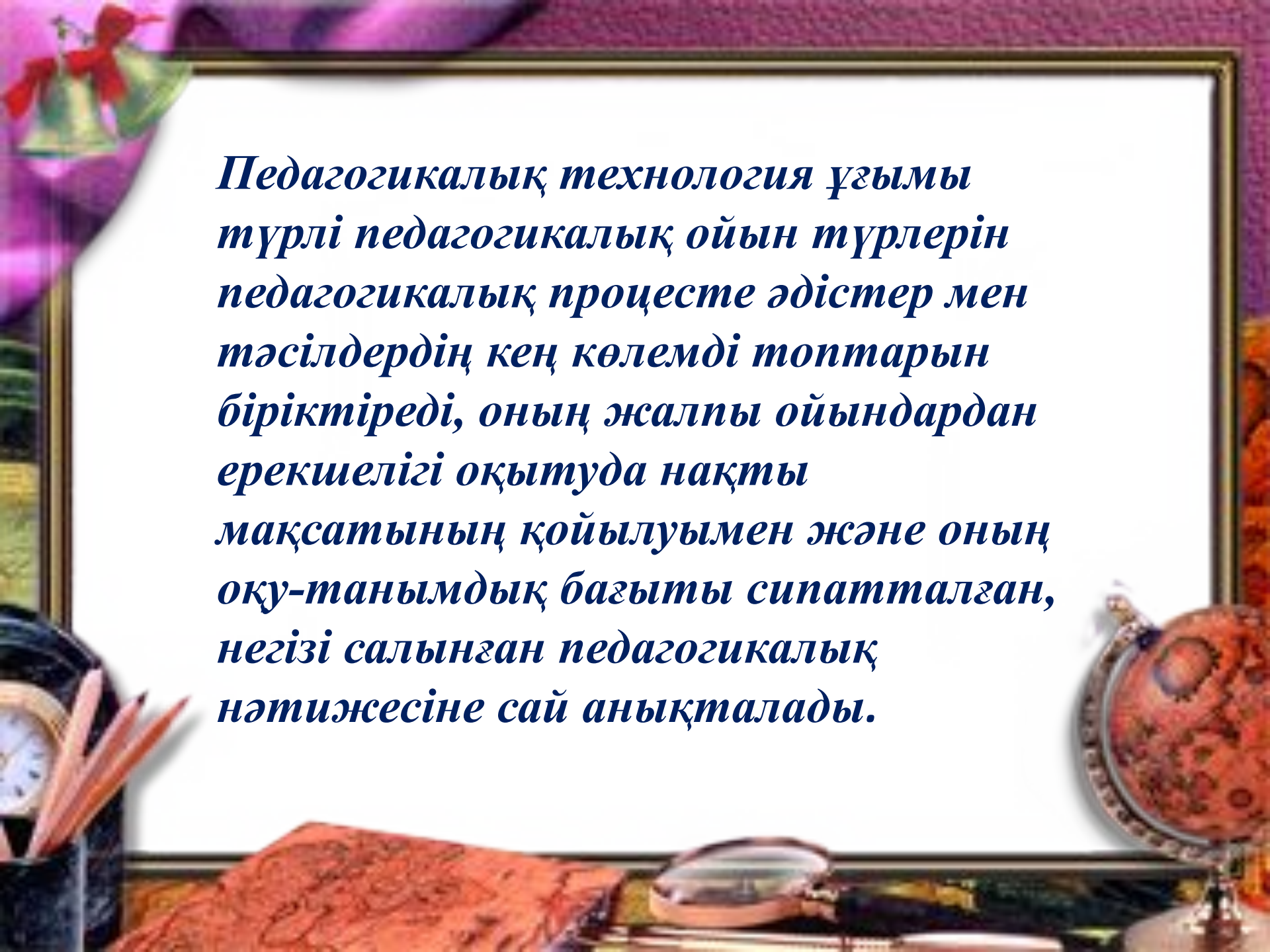
Мектепке дейінгі тәрбие жүйесіндегі балалардың неге құзыреттіліктерін ойын технологиясы арқылы тәрбиелеудің ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде жүзеге асыру “Қатынас” саласының ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде ойын технологияларын қолдану.

“Таным” саласының ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде ойын технологияларын қолдану.


“Шығармашылық” саласының ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде ойын технологиясын қолдану.

“Денсаулық” саласының ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде ойын технологиясын қолдану.






*Педагогикалық технология ұғымы түрлі педагогикалық ойын түрлерін педагогикалық процесте әдістер мен тәсілдердің кең көлемді топтарын біріктіреді, оның жалпы ойындардан ерекшелігі оқытуда нақты мақсатының қойылуымен және оның оқу-танымдық бағыты сипатталған, негізі салынған педагогикалық нәтижесіне сай анықталады.*



*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.*

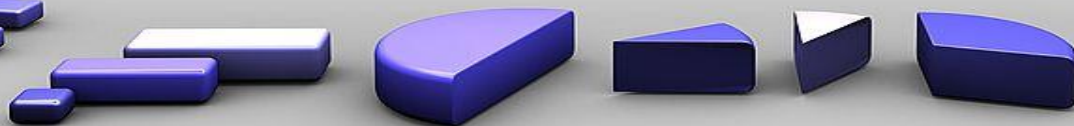
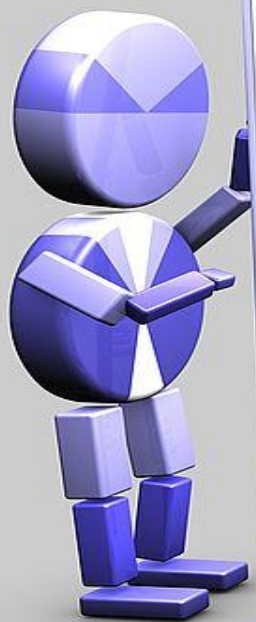




*Ойын элементтерін қолдана отырып мұғалім оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын, зейінін арттыру мақсатында әртүрлі әдіс-тәсілдерді қолданады. Атап айтқанда, мұғалім ойын жағдаяттарын туғыза отырып, әртүрлі заттарды қолдану арқылы сұрақтар қойып, затты көрсетіп, түсіндіріп ойын сюжетін құрастырады.*



*Бастауыш сыныптардың тіл сабақтарында дидактикалық ойындарды жаңа тақырыпты түсіндіру барысында, қайталау, пысықтау, жаттығу сабақтарында да пайдалануға болады.*







## ОЙЫН АРҚЫЛЫ ОҚУШЫ НЕНІ МЕНГЕРЕДІ

1. Оқушылар нақты қызмет тәжірибесін меңгереді.
2. Оқушылар тек бақылаушы ғана емес, өздері қатыса отырып қиын мәселелерді өз бетінше шеше білуге үйретеді.
3. Оқу процесінде алған білімді нақты істе қолдана білуге мүмкіндік береді.
4. Оқушы әрекетіне негізделген оқу көлемін басқарады.
5. Уақытты үнемдеуге үйретеді.

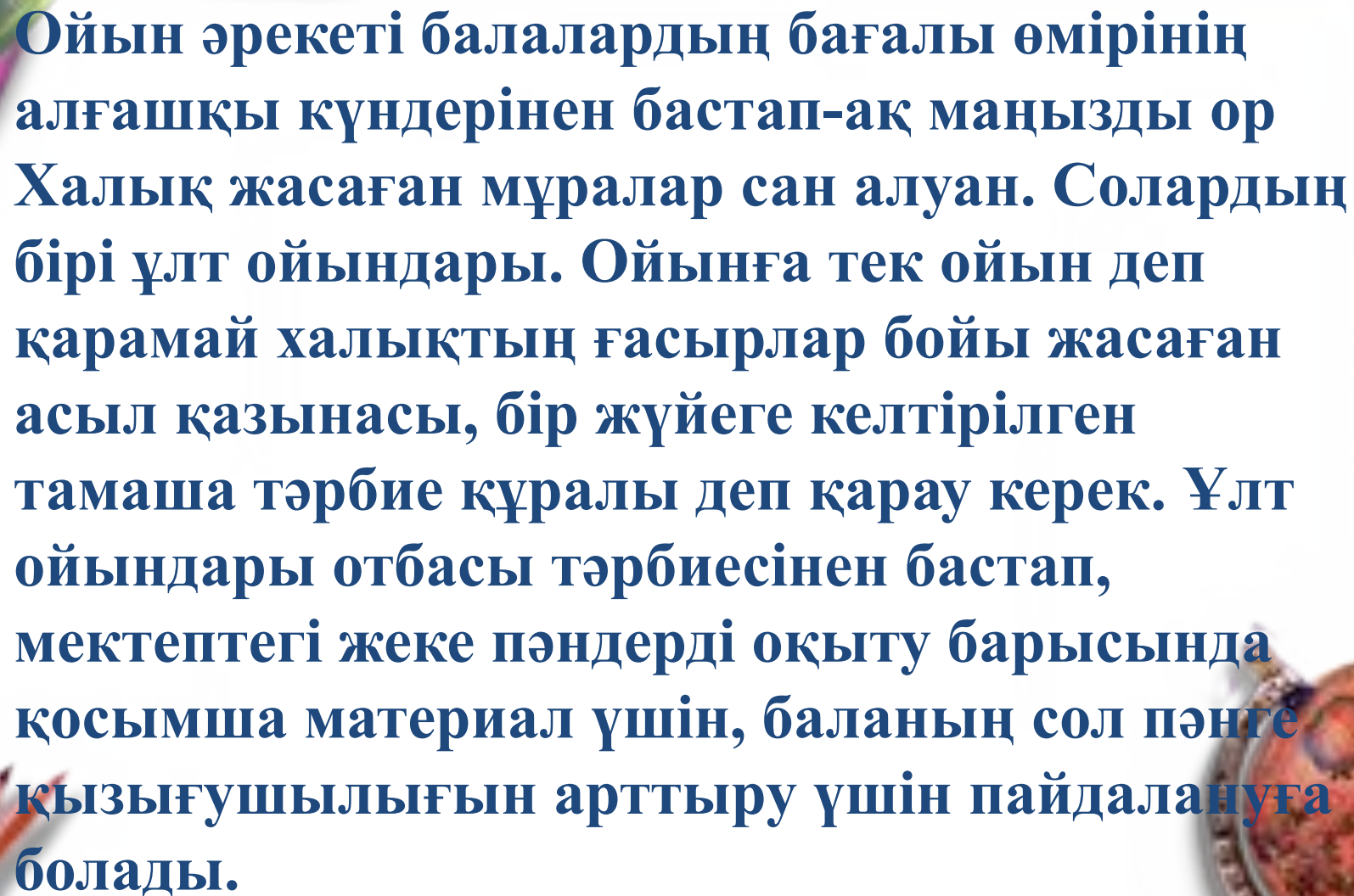


# ОЙЫН АРҚЫЛЫ ОҚУШЫ НЕНІ МЕҢГЕРЕДІ



6. Оқушылар үшін психологиялық жағымды.
7. Ойын барысында шешім қабылдау оқушылардан аса жауапкершілікті талап етеді.
8. Оқушылар үшін қауіпсіз.
9. Кейде қарапайым оқу қызметімен салыстырғанда көп уақыт мөлшерін алады.
10. Ойын материалдары дәстүрлі оқу материалдарымен салыстырғанда күрделірек.
11. Кейбір ойын түрлерінде қатысушылардың саны шектеулі.
12. Ойын нәтижесі, өз жетістіктері, әсерлері, алған білімі, дағдысы жөнінде оқушылар ата-аналарымен, өзге балалармен, мұғалімдермен көбірек әңгімелеседі, кітапханада өз бетімен іздене білуге, қажетті материалдарды іріктей білуге үйренеді.





**Ойын әрекеті балалардың бағалы өмірінің алғашқы күндерінен бастап-ақ маңызды ор Халық жасаған мұралар сан алуан. Солардың бірі ұлт ойындары. Ойынға тек ойын деп қарамай халықтың ғасырлар бойы жасаған асыл қазынасы, бір жүйеге келтірілген тамаша тәрбие құралы деп қарау керек. Ұлт ойындары отбасы тәрбиесінен бастап, мектептегі жеке пәндерді оқыту барысында қосымша материал үшін, баланың сол пәнге қызығушылығын арттыру үшін пайдалануға болады.**



Атақты педагогтар В.А. Сухомлинский, Н.К. Крупская, К.Д.Ушинский ойынның балалардың ой өрісін дамытуда, дүние танымын қалыптастыруда практикалық маңызы зор екенін атап көрсеткен. Қазақ халқының ұлттық ойындарының педагогикадағы ролі туралы алғашқы пікірлерін айтқан Ә.А.Диваев, М.О. Әуезов






Ойын арқылы оқыту технологиясы бастауыш сыныптарда кеңінен қолданылады. Әр мұғалім технологияның нәтижесін дұрыс болуы үшін мынандай жағдайларды ескеруі қажет.



1. Әр ойынның тәрбиелік, білімділік, дамытушылық маңызын алдын-ала жете түсініп, оның балаларға қандай нәтиже беретіндігін анықтау
2. Ойын жүргізетін орынның мүмкіндігі, ойын жабдықтарының эстетикалық талаптарға сай болуы, алдын – ала әзірлеу.
3. Сыныптағы оқушылардың жас, психологиялық ерекшеліктеріне, білім деңгейлеріне, сөздік қорына сәйкес келуі.
4. Ойын кезіндегі қозғалыс, техникалық қауіпсіздіктен қамтамасыз ету.
5. Ойынның, сабақтағы ойын элементтерінің оқушылардың ынтасын тартып, пәнге деген қызығушылығын арттыруға

бағыттауы



*Әр сабақтың тақырыбына сай ойындарды пайдаланып отыру оқушылардың тіл үйренуге деген қызығушылығын, ынтасы мен зейінін арттырады.*

*Басты мақсат – ойын әрекеттері арқылы тілдік материалдарды меңгертіп, сөздік қорды молайтып, тілдесім әрекетіне жетелеу.*





Ойын оқушылардың сол орындалатын іс-әрекеттер арқылы тіл үйренуге деген сенімін қалыптастырады.



Олар :

- 1.Қазақ тіліне ғана тән дыбыстарды дұрыс айтуға, жазуға жаттықтыруға;
- 2.Оқушыларды тілдік қарым-қатынасқа түсу дағдыларын дамытуға;
- 3.Жағдаяттар туғызып, іс-әрекеттер арқылы сөйлетіп үйренуге.


***Белгілі педагог А.С. Макаренко баланың ойын үстінде түрлі таным түсініктері, қасиеттері дамып, қабілеті мен белсенділігі артатынын атап көрсеткен.***





Ойын элементтерін тиімді қолдану  
1-4 сыныптарда өте тиімді деп  
ойлаймын, себебі тез жазу, оқу,  
мазмұндау дағдылары қалыптаспаған  
оқушыларды бірыңғай жаттығу  
жұмысы жалықтырады, ал ойын  
технологиясы керісінше пәнді сүйеге,  
қызығуға ықпал  
жасайды.





**НАЗАРЛАРЫҢЫЗ  
ҰҒА  
РАХМЕТ!!!**