


***ОЙЫН АРҚЫЛЫ  
ОҚУШЫЛАРДЫҢ ОЙЛАУ  
ҚАБІЛЕТТЕРІН АРТТЫРУ***

A decorative border surrounds the text, featuring a repeating pattern of butterflies in various colors (orange, purple, yellow), small flowers, and mushrooms. The background is a light, textured surface with soft, glowing light effects.

*Жұмыстың негізгі мақсаты* - баланы қызықтыра отырып білімді берік меңгерту, ойын ойната отырып оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыру. Өздігінен жұмыс істеуге үйрету, қисынсыз ойлауға дағдыландыру; баланың ақыл ойын дамыту, ойын арқылы ойлау қабілетін жетілдіру, өзіндік іскерлік қасиеттерін қалыптастыру, заман талабына сай жүйрік етіп тәрбиелеу.





**Осыған орай, мынадай міндеттерді шешу көзделеді:**

- ✓ балалардың ойлау қабілетін арттыратын ойын түрлерін анықтай отырып, әр сабақ үстінде қолдану;
- ✓ сабақ барысында қолданылатын ойын түрлерінің баланың қиялына, ой-өрісіне әсер ететін факторларын айқындау;
- ✓ күнделікті сабақта ойын түрлерін қолдана отырып, баланы ойын ойнай білуге машықтандыру.

**Ойын дегеніміз – адамның ақыл - ойын дамытатын, қызықтыра отырып ойдан - ойға жетелейтін, тынысы кең, алысқа меңзейтін, қиял мен қанат бітіретін ғажайып құндылық.**

**Ойын арқылы оқушыны білім алуға, оқуға қызықтыра отырып, тұлғалы дамуын қалыптастыруға болады. Мазмұны бойынша барлық дидактикалық ойындар оқушылардың ақыл ой белсенділігін қалыптастырудың маңызды құралы бола отырып, олардың бағдарлама материалының негізгі тақырыптары бойынша алған білімдерін тереңдете түсуді әрі пысықтауды көздейді.**

**Халық даналығында: «Ойнай білмеген, ойлай да білмейді» деген сөз бар. «Ойында озған, өмірде озады» деп жатады. Осы сөздердің сырына жүгінсек, біз бастауыш сынып оқушыларының ойын арқылы сөйлеу тілін, ойлау қабілетін, сабаққа деген қызығушылығын оята аламыз.**



Мысалы, “*Ұйқасын тап*” ойыны арқылы балалардың білсем деген құштарлығы артып, қызығып, белсенділігі танылады. Әр дыбысқа мінездеме, сипаттама бере білуге, тақырыпты талдай білуге ұмтылдырады.

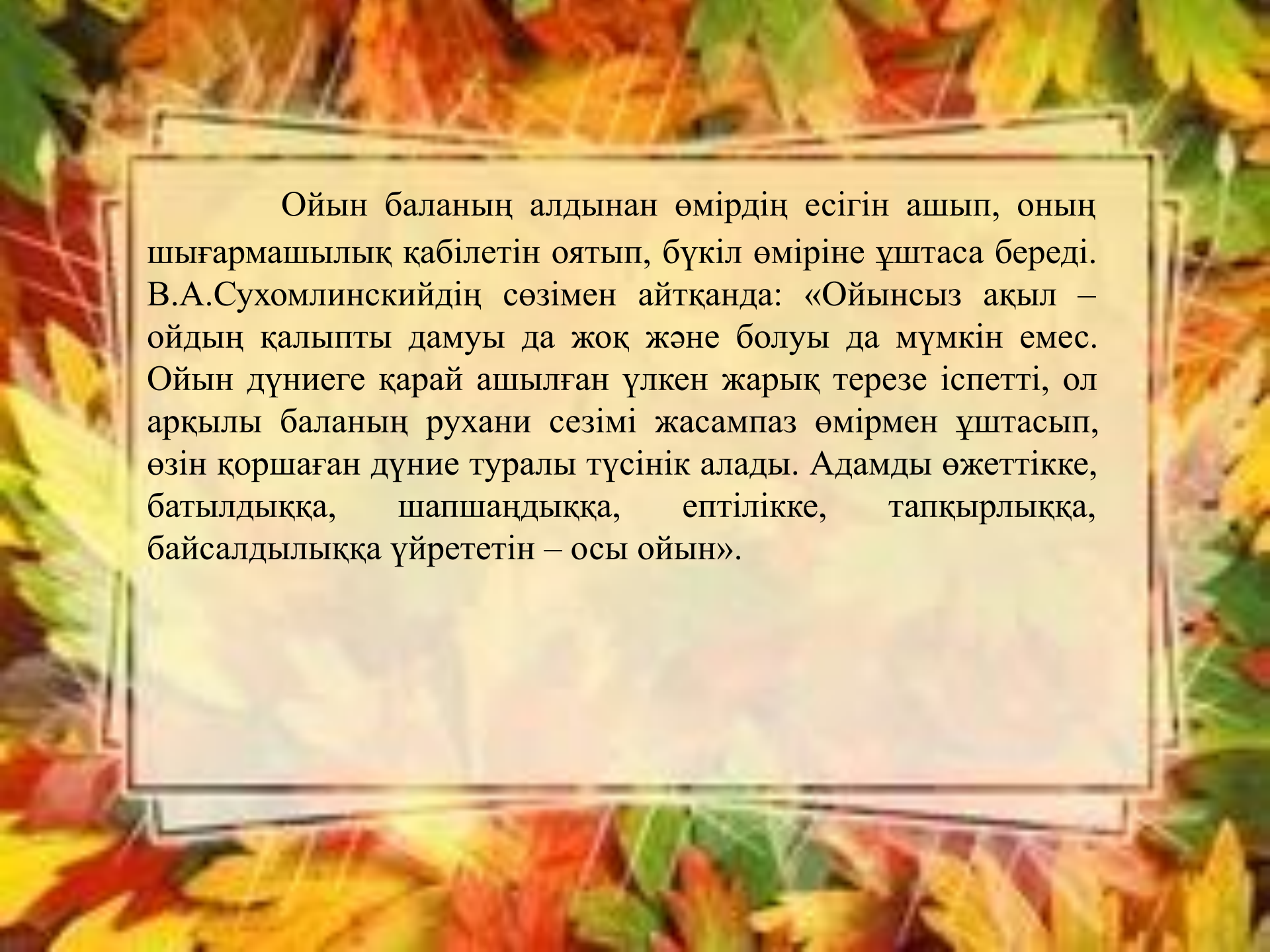
«*Кім білімді?*»

1. Қысқа ғана құлақты  
Шақырамын...(лақты)

3. Екі көзін қысып  
Пеш үстінде отыр...(мысық)


2. Тұмсығымен шымшып  
Құрт тереді...(шымшық)

4. Жұмыртқасын тауып,  
Қыт-қыттайды ... (тауық)



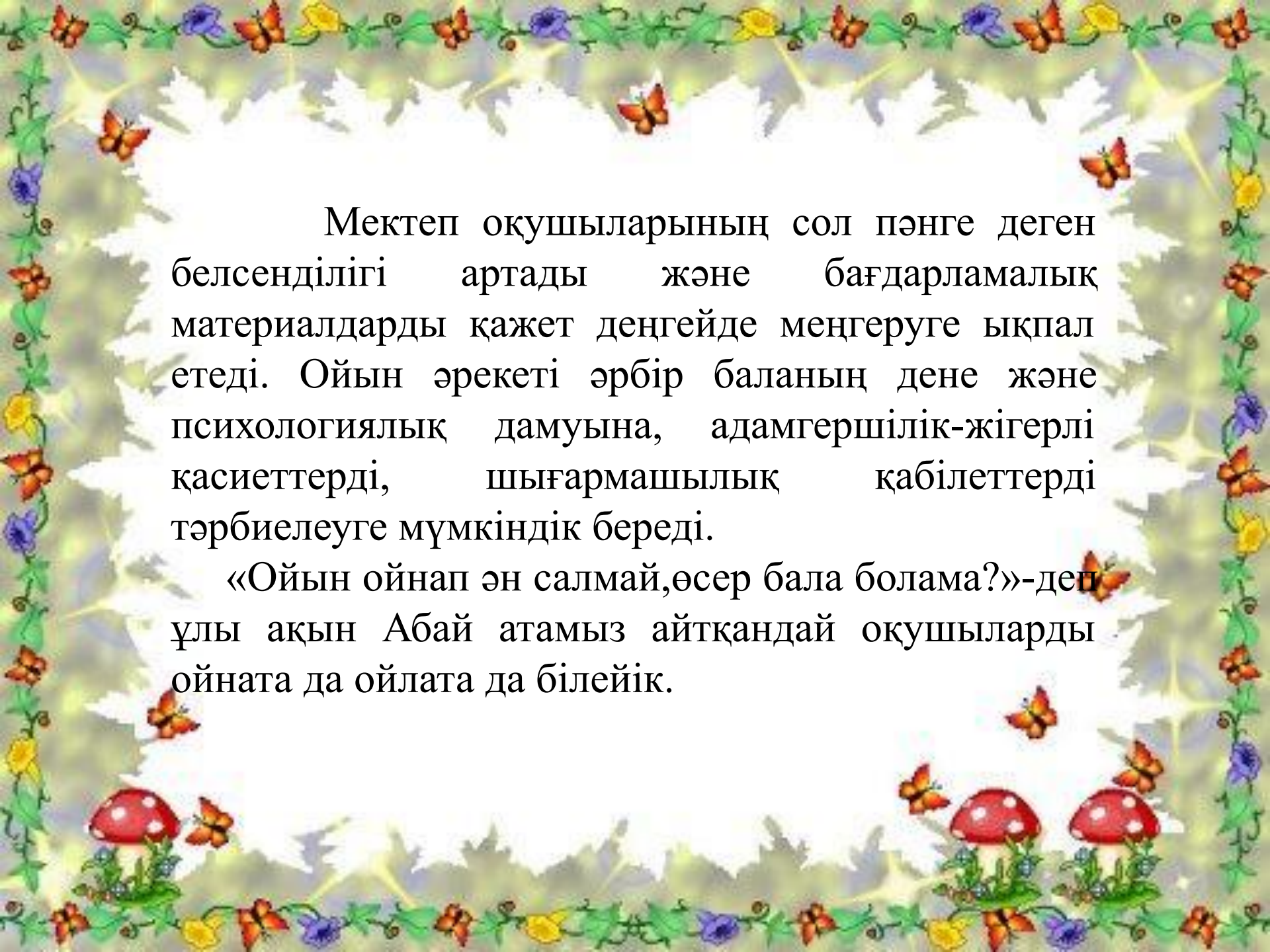
Ойын баланың алдынан өмірдің есігін ашып, оның шығармашылық қабілетін оятып, бүкіл өміріне ұштаса береді. В.А.Сухомлинскийдің сөзімен айтқанда: «Ойынсыз ақыл – ойдың қалыпты дамуы да жоқ және болуы да мүмкін емес. Ойын дүниеге қарай ашылған үлкен жарық терезе іспетті, ол арқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірмен ұштасып, өзін қоршаған дүние туралы түсінік алады. Адамды өжеттікке, батылдыққа, шапшаңдыққа, ептілікке, тапқырлыққа, байсалдылыққа үйрететін – осы ойын».





**Қорыта келгенде,** оқушылардың оқу үрдісінде ойын түрлерін пайдалану біріншіден, оқушылардың білімін берік меңгерту құралы болса, екіншіден, балалардың сабаққа деген қызығушылығын, белсенділігін арттырып, білім сапасын көтеру болып табылды. Ойындар оқушыларды өз бетінше жұмыс істеуге дағдыландырады, олардың ойлау қабілеттерін, ізденімпаздылығын арттырады, сөз қорын молайтуға көмектеседі, сабақта дидактикалық ойындарды пайдалануда оқушыларды әдептілікке, адамгершілікке, қамқорлыққа,

қайырымдылыққа тәрбиелейді.



Мектеп оқушыларының сол пәнге деген белсенділігі артады және бағдарламалық материалдарды қажет деңгейде меңгеруге ықпал етеді. Ойын әрекеті әрбір баланың дене және психологиялық дамуына, адамгершілік-жігерлі қасиеттерді, шығармашылық қабілеттерді тәрбиелеуге мүмкіндік береді.

«Ойын ойнап ән салмай, өсер бала болама?»-деп ұлы ақын Абай ағамыз айтқандай оқушыларды ойната да ойлата да білейік.



**Назарларыңызға  
рахмет!**

