

мінсіз оқушы, құзырлы мұғалім, мәдениет, құндылықтар көзқарас деген ұғымдар бір – бірімен ұштасып жатады.

Оқушы мінсіз болу үшін, оның мұғалімі құзырлы болуы керек, мұғалім құзырлы болу үшін оның ең алдымен ұстанымы, көзқарасы болған жағдайда ғана ол бір шешімге келіп, іс – әрекетке көше алады.

«Үйрену мен үйрету тек өзара белсенді әрекеттерге негізделген қарым – қатынас арқылы жүзеге асырылады» дегендей әрбір мұғалім іс – тәжірибесін интербелсенді әдістемелерді, интербелсенді оқу мен оқытудың көптеген жұмыс түрі әрекеттері арқылы жүзеге асырылады.

Осы оқудың бағыттарын негізге ала отырып, қазіргі таңда сабақтарымды осы жеті модуль шеңберінде құрастырып, әрбір сабағымда осы модульдердің элементтерін қолдана отырып жүргізудемін.

#### **Әдебиеттер тізімі:**

1. Мұғалімге арналған нұсқаулық.
2. А.Әлімов «Интербелсенді әдістемені ЖОО-да қолдану мәселелері»

**Жомартова Балжан Бахытжановна**  
ҚМПИ, Музыкалық бөлім-2 курс студенті  
**Хамзина Кулшат Бақытжановна**  
ҚМПИ п.ғ.м., аға оқытушы,  
Қостанай қ-сы

### **ОЙЫН-БАЛА ДАМУЫНЫҢ ЫҚПАЛЫ**

#### **АННОТАЦИЯ**

*Ойын-балалардың оқуға, еңбекке деген белсенділігін арттырудағы басты құрал. Бала ойын ойнағанда өмірде көрген-білгенін өзіне ұнаған адамның іс-әрекетіне еліктеп отырып бейнелейді. Ойын арқылы бала білімді-қоғамдық тәжірибені меңгереді, өзінің психикасын жетілдіріп, мінез-құлқын, ерік-жігерін дамытады, дүниетанымы кеңейіп, мектептегі оқу процесіне қызығушылықпен қарай бастайды.*

**Түйінді сөздер:** Ойын, оқушы, мектеп, оқу үдерісі, еңбек, технология

#### **АННОТАЦИЯ**

*Игра – главное средство, которое повышает активность ребенка в труде и учебе. Играя, ребенок воспроизводит увиденное в жизни, подражая действиям понравившегося ему человека. Через игру ребенок усваивает знания, общественную практику повышает свою психику, развивает характер поведения, силу воли, расширяется познание окружающего мира, начинает с интересом смотреть на процесс обучения в школе.*

**Ключевые слова:** Игра, ученик, школа, учебный процесс, труд, технология

#### **ABSTRACT**

*The game - the main tool that increases the activity of the child in work and study. Playing, the child plays seen in my life, imitating his actions понравившегося person. Through play the child assimilated by knowledge, social practice improves your psyche, develops behavior patterns, willpower, knowledge rasshiraetsya okruzhaeshego the world, with interest starting to look at the learning process at school.*

**Keywords:** Game, student, school, learning process, labor, technology

Ойын-балалардың оқуға, еңбекке деген белсенділігін арттырудағы басты құрал. Бала ойын ойнағанда өмірде көрген-білгенін өзіне ұнаған адамның іс-әрекетіне еліктеп отырып бейнелейді. Ойын барысында балалардың айналадығы дүние жайында мағлұматтары кеңейіп, таным белсенділігі арта түседі. Мұғалім ойын ойнауға жағдай туғызумен қатар, баланың ойынға қызығушылығын, белсенділігін үнемі арттырып отыру тиіс. Бала өзара ынтымақтастық жағдайында ойынды өз қалауымен бастауы, не болмаса еркімен қатысуы аса маңызды. Ойын өмірде өте ерте жаста басталып, адамның кәсіпті толық меңгергенінше

жалғасады. Ал оқыту процесінде жаңа технологияның маңызды бөлігі болып табылады. Адамның ойын әрекеттерінің формалары мен әдістері және мазмұны қарапайым сылдырмақтар мен қозғалыстар жасаудан бірте-бірте фантастикалық шындық деңгеге видеокөмьютерлік ойынға дейін ауысады. Іс-әрекеттің айрықша түрлерінің бірі ойын болып табылады.

Ойын оқу әрекетіне тән бірқатар қасиеттерге ие екендігі белгілі. Мұны мектеп оқушыларының білімі мен дағдыларын қалыптастыруға бағытталуына мақсатталуы айқын көрінеді. Сонымен қатар ойын оқушыларға қозғау салуға, оларға түрткі болуға да бағытталған. Ол қайталанбас төменгідей бірқатар қайталанбас қасиеттерге ие:

- балалар мен жас өспірім жеткіншектер үшін оның оңайлығы мен игерімділігі;
- демократиялылығы ("ойын барлығын да қабылдайды");
- игерілуі тиіс шынайы ақиқаттың барынша әралуан қырларын модельдеуге мүмкіндік беретін ойындық құралдардың бейімділігі, ең бастысы- балалар үшін ойынның тартымдылығы[1].

Қазақ халқының ұлы ақыны Абай Құнанбаев: "Ойын ойнап ән салмай, өсер бала бола ма?" - деп айтқандай, бала өмірінде ойын ерекше орын алады. Баланың өмірі, қоршаған ортаны танып, еңбекке қатынасы, психологиялық ерекшеліктері ойын үстінде қалыптасады. Ойын арқылы бала білімді-қоғамдық тәжірибені меңгереді, өзінің психикасын жетілдіріп, мінез-құлқын, ерік-жігерін дамытады, дүниетанымы кеңейіп, мектептегі оқу процесіне қызығушылықпен қарай бастайды. Ойындар рөлдік-мазмұндық, шығармашылық, дидактикалық қимыл-қозғалыстық болып бөлінеді. Әрине, мұндай ойындарды дұрыс таңдай білу ұстаздық біліктілік пен шеберлікті қажет етеді. Бастауыш сыныптарда ойындарды мазмұнына қарай әр пәнде тиімді қолдануға болады. Мысалы, қазақ тілі сабағында "Сөз ойла, тез ойла", "Бос орынды толтыр", "Ізде, тап!" т.б ойындарды жүргізе отыра, оқушыларың шығармашылығы мен грамматикалық сауатын дамытуға болады. Математика сабағында "Математикалық домино", "Басқыш", дене шынықтыру пәнінде "Қақпан", "Ақсерек, көксерек" т.б ойындар арқылы оқушылардың мұғалімнің өзіне тән психологиясына сай бейімделіп, құрбыларын тану, олармен жағымды қарым-қатынаста бола отырып, кез-келген іс-әрекетті біріктіріп орындай алу қабілетін дамытады, белгілі бір тәртіпке бағыну, бірін-бірі құрметтеу, ұжымдық ортақ іске талпыну және жеңіске жету сапаларын дамытады. Сондай-ақ, бала өзінің бойындағы ұялу сезімдерін жойып, сыныптағы ортақ іс-әрекетке ден қойып, оқу процесін өз құрбыларымен жарыса талдап, меңгереді. Олар ойын ойнау барысында өздерін еркін сезінеді. Ізденімпаздық, тапқырлық әрекеті (сезіну, қабылдау, ойлау, зейін қою, ерік арқылы) байқалады. Ойын сабағының қабылдануы тез және есте сақтауы ұзақ. Сабақ аралық үзілістерде де баланың дұрыс тынығуын қамтамасыз ету мақсатында қысқа, әрі мазмұнды қызықты ойындар таңдалуы керек[2].

Ойын оқу үрдісінде оқытудың әрі формасы, әрі әдісі ретінде дербес дидактикалық категория бола алады. Сол сияқты ойынды студенттер мен оқушылардың, мектеп жасына дейінгі бала тәрбиешілерің бірлескен оқу әрекетінің өзара байланыста болатын технологиясы ретінде қарастыруға болады. Әр ойын өзіне тиісті үш мақсатта, яғни білімділік, тәрбиелік, дамытушылық бағытында болады. Мұғалім жаңа білім мазмұнын жүзеге асыру үшін оқытудың жаңа технологиясын пайдаланады. Сабақ үстінде баланың көңіл-күйін, зейінін, әрекеттерін бақылау, қызығушылығын ояту, белсенділігін арттыру, тапқырлыққа баулу, танымдылығын дамыту үшін пікір алысу, шығармашылық қабілеттерін шыңдау тәрбиешіге байланысты. Баланың танымын алғашқы күннен бастап дамыту құралы да, баланың бойында оқу мен білімнің, тәрбиенің негізін қалыптастыратын да ойын әрекеті болып саналады. Ойында ең алғаш баланың дүниеге әсер етуді қажетсінуі қалыптасады және көрінеді, ойынның негізі, жалпы мәні де осында. Ойынның мәнін анықтайтын бірінші ереже, ойын мотивтерінің әр түрлі бала үшін мәні зор күйініштерге негізделетіндігі болса, екінші ереже, ойын әрекеті адам іс-әрекетіне тән көптеген мотивтерді жүзеге асыруы болады[3].

Ойынның бала өмірінде үлкен орын алатыны ертеден дәлелденген. Тіпті XVIII ғ. Руссо былай деп жазған: «Баланы жақсы тану және түсіну үшін оны ойын кезінде бақылау керек».

Балалармен жұмыс істеу ойынында ойынмен әсер ету арқылы баланы басқаруға немесе оны өзгертуге көп күш кетпейді. Ойынмен әсер етудің мақсаты - баланың өзін-өзі тануы мен өзін-өзі басқарудан тұрады. Ойын үдерісі баланың қоршаған ортаға бақылау жасауы ретінде қарастырылады. Ойын әсерлері баланың қажеттіліктерін физиологиялық белсенділікке қанағаттандырылады, ойын үстінде бала энергия жұмсайды, үлкендер өміріндегі міндеттемелерге дайындалады, қиыншылықтарды жеңеді[4].

Ойын-бала әрекетінің бір түрі. Ойын арқылы адам баласының белгілі бір буыны қоғамдық тәжірибені меңгереді, өзінің психикалық ерекшеліктерін қалыптастырады. Бала ойын үстінде өз мүмкіншілігін сезінуімен қатар айналасындағы адамдар мен олардың әрекетіне көңіл аударады, заттың ішкі мазмұнын білгісі келеді. Балалардың ойлауын, қиялын, сөйлеуін дамыту үшін түрлі ережелер мен ойнайтын ойындардың да үлкен дидактикалық мәні бар. Бір ойын түрі ойнауы мен қабылдауын жетілдірсе, ал екіншісі ойлау қабілетін, үшіншісі есте сақтау қабілетін жетілдіреді. А.С.Макаренконың айтуынша, ойында баланың физикалық, психологиялық қасиеттерінің сапалары да өзгеріп отырады. Ойын баланың сабаққа ынтасын аудартуға, көңіл қойғызуға, сондай-ақ қабылдауын жеңілдетуге, білімді толық игеруге көмектеседі.[2]

Балалардың ой-өрісін дамытатын «Санамақ» ойынын алар болсақ, оның басты ерекшелігі баланың ойлау қабілетін жетілдіру. Атау ұйқастарын санау арқылы бала сан үйренеді, санға аты ұйқас заттарды танып біледі. Ребустар шешудің ой ұшқырлығын дамытуға әсері мол. Баланы ұшқыр ойға, тапқырлыққа жетелейтін жұмбақтарды әр сабақ сайын жүйелі пайдалану керек. Жұмбақ ойыны балалардың өздігінен ойлауына мүмкіндік жасайды, оларды дерексіз ойлаудан нақтылы ойлауға жетелей түседі. Ұлттық ойындарды қолдану сабақ мазмұнын байыта түседі және баланың қиялдарын қозғап, зейіндерін кеңейте түседі. Математика сабақтарында дидактикалық ойын элементтерін қолданып сабақ өткізу өте пайдалы. Ойынсыз ақыл ойдың қалыпты дамуы да жоқ және болуы да мүмкін емес. Ойын дүниеге қарай ашылған үлкен жарық терезе іспеттес. Ол арқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірімен ұштасып, өзін қоршаған дүние туралы түсінік алады. Математикалық ойын дегеніміз тынысы кең, алысқа меңзейтін, ойдан ойға жетелейтін, адамға қиял қанат бітіретін ғажайып нәрсе, ақыл-ой жетекшісі. Сабақта ойын элементтерін пайдалану оқушылардың ой-өрісін, танымдық белсенділігін арттырады. Теорияны практикамен ұштастыруға жол ашады. Алайда ойынды үнемі оқу процесінде пайдалануға, ұзақ уақыт созуға болмайды. Ойын белгелі бір уақыт аралығында жүзеге асырылып, сабақ кезеңдеріне де нұсқан келтірмейтіндей жымдасып жатуы тиіс.

Қазіргі оқу ісін күшейту мен оқушылардың белсенділігін арттыру жұмысын алға қоятын мектептерде ойын мынандай жағдайларға қолданылады:

- тақырыптарды, тіпті оқу пәнінің бөлімдерін, мағлұматтарды меңгеру үшін өзіндік технология ретінде;

- жалпы технологияның элементі ретінде;

- сабақ немесе оның бөлігі ретінде (кіріспе, бақылау);

- сыныптан тыс жұмыс технологиясы ретінде.

"Ойындық педагогикалық технологиялар" ұғымына кең көлемді әдістер мен әртүрлі педагогикалық ойындар формасындағы педагогикалық процестерді ұйымдастыру тәсілі енеді. Жалпы ойыннан педагогикалық ойынның айырмашылығы, ол оқу-танымдық бағыттылықпен сипатталады және нақты қойылған оқыту мақсаты мен оған дәлелденген педагогикалық нәтижелерге сәйкес келетін маңызды белгілер тән болады. Оқудың ойындық формасы сабақтарда оқу ісіне талаптандыру, ынталандыру құралы ретінде ойын түрлерінің, әртүрлі ситуациялардың көмегімен іске асады[5]

Оқудың сабақтық үлгісінде ойын түрлері мен жағдайларын іске асыру мынадай негізгі бағыттарда жүзеге асырылады:

- оқушылар алдына ойын тапсырмасы формасындағы дидактикалық мақсат қойылады;

- оқу ісі ойын ережелеріне бағынады;

- оқу материалдары оның құралдары ретінде қолданылады;

- оқу ісіне дидактикалық тапсырмаларды ойын тапсырмаларына ауыстыратын жұмыс элементі енгізіледі;
- дидактикалық тапсырмалардың жетістікте орындалуы ойын нәтижесімен байланыстырылады.

Ойынға педагогикалық басшылық жасау дегеніміз оқушыларды ұйымшылдыққа, шығармашылық дербес қызметтерін алмастыратын, балалардың ұжыммен қарым-қатынасын жетілдіре түсуі болып табылады. Ойын барысындағы қарым-қатынаста педагог басты назарды достыққа, жолдастық қарым-қатынас, өзара түсіністікке көңіл аударады. Ұжымдық ойындағы оқушының алар орны күнделікті өмірден айтарлықтай өзгеше. Ол ойындағы атқаратын рөлінен туындайтын мазмұнмен сипатталады.

#### **Әдебиеттер тізімі:**

1. Жұмбаев М. "Ойын технологиясының ерекшеліктері" Алматы 2000 ж.
2. Қаженбаева А.Е. Бала танымын ойынмен дамыту // Отбасы және балабақша, 2002 ж.
3. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Мектепке дейінгі жастағы балаларға арналған дамыту ойындары. – М., 1991.
4. Қоянбаева С. «Ойын мақсатын талдау және оның мәні», «Қазақстан мектебі» №11, 2003 ж.
5. «Бала мен балабақша» №2, // 2008 жыл Республикалық педагогикалық журнал

**Карипбаева Шынар Тоқтарқызы**  
Семей қаласының Шәкәрім атындағы  
мемлекеттік университеті  
Аға оқытушы, Семей қ-сы

## **СЫН ТҰРҒЫСЫНАН ОЙЛАУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ АРҚЫЛЫ ОҚУШЫ ТҰЛҒАСЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУ**

### **АННОТАЦИЯ**

*Мақалада сыни тұрғыдан ойлау арқылы өз алдына сұрақтар қойып және үнемі оларға жауап іздеу, шешімін табуды қажет ететін мәселені анықтау, әр мәселеге байланысты өз пікірін айту, оны дәлелдей алу, сонымен қатар басқалардың пікірлерін дәлірек қарастыруды және сол дәлелдемелердің қисынын зерттеу туралы айтылған.*

**Түйінді сөздер:** *Сыни ойлау, қызығушылықты ояту, мағынаны ашу, ой толғаныс.*

### **АННОТАЦИЯ**

*В статье раскрывается критического мышления через вопросы и поиск ответов на них постоянно, выявление проблем, которые необходимо решать, в зависимости от вопроса, на каждый высказать свое мнение, доказать его получения, а также рассмотреть мнения и исследования других доказательств, в частности, говорится о том же логики.*

**Ключевые слова:** *Критическое мышление, пробудить интерес, смысл открытия, мысли, размышления.*

### **ABSTRACT**

*In the article opens up critical thinking through questions and search of answers for them constantly, exposure of problems that must be decided, depending on a question, on each to say of the opinion, prove his receipts, and also to consider opinions and researches of other proofs, in particular, talked about the same the logicians.*

**Keywords:** *Critical thinking, to wake up interest, sense of opening, idea, reflection.*

Ахмет Байтұрсынұлы: «Тілдің міндеті – ақылдың аңдауын аңдағанша, қиялдың меңзеуін меңзегенше, көңілдің түйуін түйгенінше айтуға жарар. Айта білетін адам табылса, тіл пайдалануға әрқашан жарайды. Тек айта білетін адам табылуы қиын», – деген.

Қазақстан әлемдік білім беру кеңістігіне енуі отандық білім дамуының стратегиялық жоспарын әзірлеуді және соған орай ұлттық білім жүйесінің жетістіктері мен білім