**Бастауыш сыныптарда қазақ тілі сабағында дидактикалық ойындардың қолдану жолдары**

Бүгінгі таңда қоғамымыздың даму бағытында жан – жақты дамыған сауатты, саналы азамат тәрбиелеу мәселесі жүктеліп отыр. Мұндай мақсаттың баянды болуы оқу – ағарту жүйесінің үлесіне түсетінін ескерсек, білім негізі бастауыштан басталғандықтан жас жеткіншектердің білімді, білікті болуында ойынның алатын орны ерекше. Ойын арқылы оқушыны білім алуға, оқуға қызықтыра отырып, тұлғалы дамуын қалыптастыруға болады. Ойын – балалардың негізгі іс - әрекетінің бір түрі. Бала өмірі ойынмен байланысты. Бала ойынсыз өсе алмайды. Бұл - өмір заңдылығы. Еңбек үстінде адамның көптеген ерекшеліктері дамиды, өмір сүру барысында ол түрлі жолдармен жарыққа шығады. Мысалы үлкендер өздеріне тән ерекшеліктерін еңбектену барысында көрсетсе, ал мектеп оқушылары сабақ үстінде, ойын үстінде көрсетеді. Ойын – адамның өміртанымының алғашқы қадамы. Сондықтан ойын арқылы балалар өмірден көптеген мәліметтер алып, білімін жетілдіреді. Ойын – бір қарағанда қарапайым құбылыс не әрекет іспетті. Ол міндетті түрде ұжымдық әрекет. Ойынның ережелері, ойнаушылардың қисынды ой қабілетінің дамуы, бір – біріне деген сыйластық қажеттіліктерімен санасуы әр ойыншының жеке әректтерінен туындайды. Ойынның басты шарты - жеңіске жету болса, әр ойыншы өз қарсыласының мүмкіндігімен санасып, бір – біріне деген сенімін арттырады.

Ойынның да өзіне тән мотивтері болады. Мысалы, мазмұндық, рөлдік ойындар, баланың зейінін, есін, ойлауын, қиялын қалыптастыруда зор маңыз атқарады.Ойын әсері арқылы бала өз қасиетін қалай қанағаттандыра алатынын, қандай қабілет бар екенін байқап көреді. Ал ақыл – ой ойындарында белгілі бір ережелерді сақтап ойнайды. Ол ойындар баланың тапқырлығын, байқағыштығын, зейінділігін арттырумен қатар, ерік сезім түрлерін де дамытады.

Ойын түрлері өте көп. Соның ішінде бастауыш сыныптарда пайдаланатын ойын сабақ, ойын жаттығу,сергіту ойындары, дидактикалық мақсаттағы ойындар, сезім ойындар, логикалық ойын есептер, ұлттық ойындар, т.б. Бұндай ойындар оқушыны жан – жақты дамытып, білімді толық игеруіне көмектеседі.

Педагогикалық ғылымның аталған саласына ойын туралы Л.А.Венгер, В.В.Давыдов, А.В.Запорожец, Н.Н.Подьяков, А.П.Усова, Д.Б.Эльконин және тағы да басқа ғалымдар өздерінің елеулі үлестерін қосты.

Бастауыш сынып оқушыларының негізгі әрекеті – оқу, қарым – қатынас, ойын және еңбек болса, бұлардың әрқайсысы негізгі функцияларды атқарып, баланы дамытады. Оқу – білім алу мен білік, дағдыны қалыптастырса, қарым – қатынас – бұл балалардың бірін – бірі дұрыс қабылдап, сонымен қатар жаңалық алмасуын арттырады. Ойын – пәндік әрекеттерді жетілдіріп, бірлесіп жұмыс жасай білуге дағдыландырады. Ал еңбек – қолдың қозғалысын жақсартып, практикалық кеңістік және көрнекі ойлауын жетілдіреді. Балалардың бұндай әрекеттерге белсене қатысуы олардың психикалық дамуын арттырады деп түсіндірген.

Оқу үрдісінде ойын түрлерін пайдалану – бағдарламада анықталған білім, білік және дағдыларды қалыптастыру, тиянақтау, бекіту немесе тексеру болып табылады. Сондай – ақ мұғалім ойын түрлерін балалардың жас және психологиялық ерекшеліктеріне сәйкес түрлендіре отырып, жаңа тақырыпты өткенде, өтілген материалды қайталағанда, білімді тиянақтау және тексеру кезінде,яғни сабақтың кез келген сәтінде оқыту әдісінің құралы ретінде пайдалануға болады.

Дидактикалық ойындар - оқушылардың сабаққа белсенділігін арттыратын, олардың логикалық ойлау қабілеттерін дамытатын ойын әдісінің бір тәсілі. Дидактикалық ойындар арқылы қазақ тілін меңгерту барысында оқушылардың сөйлеу мәдениетін жетілдіруге, тілдік қарым-қатынасқа еркін түсуін дамытуға басты назар аударылды. Мұның себебі, оқушыларға тілдің фонетикалық, лексикалық және грамматикалық заңдылықтары мен ережелерін үйретумен қатар, олардың сөйлеу мәдениетін жетілдіру мақсатында туындап отыр. Сондықтан 4-сыныпта қазақ тілін дидактикалық ойындар арқылы меңгеру барысында мынадай негізгі талаптар ескерілуі қажет:

1. Оқу жоспарына сай оқыту процесінде дидактикалық ойындарды қолдану жолдары;

2. Дидактикалық ойындардың оқушыларға дамытушылық әсерінің себептері;

3. Оқушылардың мұғаліммен және өзара қарым-қатынасқа түсу формалары;

4. Дидактикалық ойындар арқылы оқушыларға тілдік материалдарды игерту әдіс-тәсілдері;

5. Дидактикалық ойындарды оқушылардың танымдық, білімдік, шығармашылық қабілеттерін жетілдіру дәрежесіне қарай дұрыс таңдай білу жолдары;

6. Оқушылардың сөйлеу мәдениетін жетілдіру жолдары;

7. Дидактикалық ойындар арқылы оқушылардың сабаққа деген қызығушылықтарын туғызу жолдары;

8. Қазақ тілі заңдылықтары мен ережелерін дидактикалық ойындар арқылы меңгерту оқушылардың білімін тереңдетуге, тіл мәдениетін жетілдіруге септігін тигізетіндігі.

4-сыныпта қазақ тілін дидактикалық ойындар арқылы игерту жұмыстарын деңгейлік дәрежеде жүзеге асырудың маңызы зор. Деңгейлік тапсырмалар -оқушылардың білімі мен қабілетін жетілдіруге арналған сатыланып дамитын жұмыстар жүйесі. Бұл жұмыстарда мұғалім әрбір оқушыға жеке-жеке тапсырма беріп, оның жеке тұлғалық қабілетін арттыру процесін барлық уақытта өзінің назарынан тыс қалдырмайды.

В.П.Беспалько оқушылардың мүмкіндік деңгейлерін төртке бөліп көрсетеді: Бірінші деңгейі - міндетті; Екінші деңгейі - алгоритмдік; Үшінші деңгейі - эвристикалық; Төртінші деңгейі -шығармашылық

4-сынып қазақ тілінің лексикасын деңгейлік тапсырмалар арқылы меңгерту мәселесін ғылыми тұрғыдан қарастырған Н.Шадиева әрбір деңгейдің өзіндік ерекшеліктерін былайша көрсетеді:

I деңгейде (оқушылық деңгей) оқушы жаңа материалдың тақырыбын түсінуге арналған тапсырмаларды орындайды. Тапсырмалар жаңа материалды оқушы есінде ұзақ сақтау мақсатында жасалады.

II деңгейде (алгоритмдік деңгей) алғашқы деңгейдегі білім мазмұны тереңірек қамтылуы көзделіп, тапсырмалардың құрылысы мен мазмұны күрделене түседі. Оны орындаудың әрбір қадамы алгоритимдік түрде беріледі, яғни тапсырмалар бір -бірімен тығыз байланыста бола келіп, жүйелі түрде, алғашқысынан кейінгісі

дамытылған түрде, кейінгісінен соңғысы тереңдетілген түрде ұсынылады.

III деңгей (ізденімдік деңгей) оқушы өзіндік ізденісі арқылы жаңа материалдың қыр-сырын тануға арналған тапсырмаларды орындайды. Мұнда ол жаңа материал бойынша меңгерген апғашқы қарапайым білімдерін жетілдіріп, оны тереңдете отырып, өз ізденісінің нәтижесінде жаңа білім алады.

IV деңгей (шығармашылық деңгей) оқушы IV деңгейдегі тапсырмаларды орындау барысында жаңа тақырыпты еркін меңгеріп, өз пікірі, өз айтар ойы бар жеке тұлға дәрежесіне көтеріледі

Ғалымдардың пікірлерін негізге ала отырып, 4-сыныпта қазақ тілін дидактикалық ойындар арқылы меңгерту жұмыстары үш кезеңде жүргізілді.

Бірінші кезеңде қазақ тілінің ережелері мен заңдылықтарын, сөздің тура және ауыспалы мағыналарын меңгертуге назар аударылды. Бұл кезеңде оқушылар қазақ тілінен жинақтаған білімдерін еске түсіруге, негізгі білімдерін жүйелеуге, оқушылардың жады мен зейінін жетілдіруге арналған ойындар жүргізілді. Дидактикалық ойындарды ойнау барысында оқушылар тілдік заңдылықтардың өзіндік ерекшеліктерін, ұқсастықтары мен айырмашылықтарын танып білу дағдыларын игерді.

Екінші кезеңде оқушылар өздігінен ізденуге, тапсырмаларды түрлі әдіс- тәсілдер арқылы шешуге үйренді. Тілдік қатынаста сөздерді орынды қолдану дағдыларын игерді. Осы кезеңде 2 берілген дидактикалық ойындар оқушылардың ізденімпаздық қабілетін жетілдіруге, сөздердің мағыналық реңктерін айыра білуге, проблемалық жағдаяттарда дұрыс шешім қабылдауға үйренді. Бұл кезеңде оқушылар жаңа тақырыпты өздігінен игеруге, анықтама мен ережелерді өздері шығарып дәлелдеуге, сыныптас достарының пікірін тыңдауға, басқа адамның сөзін құрметтеуге дағдыланды.

Үшінші кезеңде оқушылар өз ойын анық дәлелдеп және сенімді жеткізуге үйренді. Игерген білімдерін тілдік қарым-қатынаста орынды қолдану, шы-ғармашылдықпен жұмыс істеу қабілеттері жетілді. Сонымен қатар оқушылар шығармашылдық деңгейде мәтіндегі ойды жалғастырды, өзіндік айтар ойын жоспарлай алды, өзінің пікірін анық жеткізді. Мысалы, тапқырлық ойындар арқылы дыбыс жүйесін меңгерту. Жаңа тақырыпты меңгерту барысында тапқырлық ойындарды қолданудың маңызы зор. Оқушылар алгоритмдік ойындар арқылы тапқырлыққа, дұрыс жауап беруге дағдыланады. Интеллектуалдық ойын барысында оқушылар зейінін жинақтап, сабақты көңіл қоя тыңдап, берілген білім мен дағдыны меңгереді. Мысалы, "Кім тапқыр" алгоритмдік ойыны.

Ойынның мақсаты: Оқушыларға дауыссыз немесе дауысты дыбыстардың түрлерін меңгерту.

Ойын ережесі: Мұғалім алдын ала сұрақтар дайындайды. Оқушылар тақтаға шығып, сұрақтарға иә не жоқ деп жауап береді. Сұраққа дұрыс жауап берсе, бір ұпай қосылады, соңына қарай ұпай саны көп оқушы жеңіп шығады. Оқушылардың алдына кеспе қағаз 2 түрінде беріледі.

Ойын ұзақтығы: 10 минут.

Ойын кезеңдері: Ойын екі кезеңнен тұрады.

Ойынның қатысымдық қызметі:

Оқушылар сұрақтарға дұрыс жауап беруді үйренеді.

Ойынның тиімділігі: Оқушылар тез ойлауға, тапқыр болуға дағдыланады. Дауыссыз немесе дауысты дыбыстар жөнінде білімдері жетіледі.

Ойын барысы: Оқушыларға15 сұрақ жазылады, әр түрлі вариантты кеспе қағаздары таратылды. Бұл -оқушыларды ойынға дайындау кезеңі.

Ойынға дұрыс жауап берген оқушының күрделі сұрақтар алуына болады. Бірінші деңгейге - 5 сұрақ, екінші деңгейге - 10 сұрақ, үшінші деңгейге – 15 сұрақ дайындалып беріледі. Бірінші деңгейде 5 сұрақ жауапқа - 5; 4 дұрыс жауапқа - 4; 3 дұрыс жауапқа - 3 қойылады. Екінші деңгейде - 10 сұрақ жауап - 5; 8 - 4; 6 - 3, қойылады, үшінші деңгейде -15- 5; 12-4; 10-3 қойылады.

Ойыннан кейін оқушыларда мынадай біліктер қалыптасады:

- сұраққа дұрыс жауап беру;

- дауыссыз және дауысты дыбыстардың түрлерін меңгеру;

Мен өз сабақтарымда (нәтиже сабақта) көптеген ойын түрлерін қолданамын. Ойын «Кім тез?» ай аттарын дұрыс жазу.

1. ңақарт 5. мысума 9. лежсантоқ

2. пақна 6. рқүқыйке 10.мазыт

3. уарзын 7. арқаша 11.деліш

4. рымма 8. зақан 12.суірә

Бұл ойынды жеке, топ бойынша өткізуге болады. Бұл ойын оқушылардың буынға дұрыс бөліп оқу дағдысын дамытады. Оқушылардың қызығып ойнайтын ойыны «Адасқан айлар».

Төрт қорап дайындаймын. Әр қорап сыртында жыл мезгіліне сай сурет болады, ай аттарын ауыстырып саламын, оқушы әр айды жыл мезгіліне сай тауып салады. Бұл ойынды уақытпен ойнатуға болады. Ойын оқушының тез оқу, қимылдау дағдысын қалыптастырады. Мұғалім оқушының ай аттарын, жыл мезгілін есінде қалай сақтағанын бағалайды. «Сымсыз телефон» ойыны. Лексикалық бақылауды ауызша жүргізілгенде қолданамын. Мысалы тақырып: «Қалада. Қаладағы мәдени орындар». Оқушы телефон тұтқасын алады да сөзді айтады. Біздің қала – аудармасын 2 – ші оқушы. Ары қарай жалғаса береді. Сөздік диктант үнемі жүрсе баланы жалықтырады, сондықтан бұл ойынды оқушылар қызыға ойнайды. Осы ойын арқылы шағын диалогты ойнатуға болады.

Бұл ойын оқушыны дұрыс мәдениетті сөйлеуге үйретеді, сөздік қорын бағалауға мүмкіндік береді. Үлкен бір модульді аяқтаған кезде нәтиже сабақта «Қоржынды кім тез шешеді?» деген ойын ойнайды. Үш қатар болса (немесе 3 топ) үш қоржын дайындаймын. Әр қоржында аударма жұмысы, сөз тіркесін құру, буынға бөлу, модульге сәйкес грамматикалық тапсырма, мәнерлеп оқу, диалог болады. Қай топ тез дайындалып, дұрыс айтып шығады (7-10 минут). Бұл ойынды мұғалім белгілі бір модуль бойынша оқушының қандай деңгейде меңгергенін тексере алады.

Қазақтың ұлттық ойындарының бір қыдыруы асық ойынынан тұрады. Асықты «Сен тез айт», « Мәтінді жалғастыр» ойындарында қолдануға болады. Бұл ойындар асық лақтыру арқылы жүреді де, баланы шапшандыққа,тапқырлыққа, тез ойлауға дағдыландырады. Сабақта ұлттық ойын элементтерін қолдану барысында мұғалім сөздермен таныстырады, дұрыс айтуға үйретеді, салт-дәстүрді сүюге тәрбиелейді. Оқушылар көбінесе сабақта ойын түрлерінің жиі болуына жақсы дағдыланады.

Мысалы : жануарлар атауларын жақсы естерінде сақтап қалулары үшін мынандай ойын түрін жүргіземін «Адасқан малдар» ойыны.

Төрт түлік малдың сүреттері тақтада ілулі тұрады және суреттердің қасында жануарлардың өз төлдері сүреттелмеген. Сонымен балалар төрт түлік малдың қозысын, ботасын, бұзауын, құлынын тауып тақтаға шығып жазады. Бұл ойын балалардың тез ойлану, дұрыс жазу дағдыларын қалыптастырады.

Мысалы тағы да осындай ойындар өткіземін:

«Кім тапқыр!» (мақалды жалғастыру)

... атасын білмеген жетесіз. ( жеті)

Ер жігіттің ... сөйлегені - өлгені.(екі)

Жігіт адамға ... өнер де аз. ( жетпіс)

« Тез ойла» ойыны ( сан есімді қатыстырып бір сөйлем ойлап, дәптерге жазу)

Шеңбер бойынша. Үшінші, жиырма, сегіз,т.б.

«Ойланайық,ойлайық!» (логикалық есеп)

Бір топ үйрек ұшып барады. Олар барлығы бесеу. Біреуі жерге қонса нешеуі қалады? ( біреуі, өйткені қалғаны ұшып кетеді)

Үстел үстінде 5 май шам жанып тұр еді. Самал оның төртеуін өшіріп тастады. Үстел үстінде неше май шам қалды?( 4 май шам қалды. Біреуі жанып кетті)

Бастауыш сыныптарда тағы да осындай тапқырлық ойындар қолдануға болады:

«Тіл-өнер» (жұмбақтың шешімін тауып, орыс, ағылшын тіліне аудару)

«Кім жылдам?» (викториналық сұрақтар,сөзжұмбақтарды,ребустарды шешу);

«Ойлын тап!» (берілген логикалық, лексикалық,грамматикалық тапсырмаларды жасау);

Қорыта айтқанда, сабақтарда қолданатын ойын элементтері оқушылардың белсенділігін арттырып, оларды ынталандырады, теориялық білімдерін практикада қолдануға үйретеді. Кез келген ойын элементі сабақта екі түрлі мақсатқа бағытталады. Оның біріншісі – оқушының сабаққа қызығушылығын, ынтасын арттыру, тілін дамыту, екіншісі – оқушыларды тапқырлыққа баулып, зейініне, ойлау қабілетін арттыру.

Ойын элементтерін 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 сүюге, қызығуға ықпал жасайды.