

**Қарағанды облысы білім басқармасының  
Абай ауданы білім бөлімінің «Аққу» бөбекжай»  
коммуналдық мемлекеттік қазыналық кәсіпорыны**

**Тақырыбы: "Ойынды қалай ұйымдастыруға болады"**

**Өткізген тәрбиеші:  
Жұманбай К.**

2024 ЖЫЛ

## "Ойынды қалай ұйымдастыруға болады"

Ойын – бұл үлкен жарық терезе, ол арқылы қоршаған әлем туралы идеялардың, түсініктердің өмір беретін ағыны баланың рухани әлеміне құйылады. Ойын – ізденімпаздық пен ізденімпаздықтың ұшқынын тұтандыратын ұшқын. Ойын туралы көп еңбектер айтылды және жазылды, өйткені ойын - адамға тән іс-әрекет түрі. Ойын мәселесі қоғамның діни, әлеуметтік-экономикалық және мәдени даму тенденцияларына байланысты адамдардың бос уақыты мен бос уақыты мәселесінің құрамдас бөлігі ретінде туындады.

"Ойын деген не, біз білмейміз. Дәлірек айтқанда, мен тұжырымдаманың толық көлемін, ойын туралы барлық интуитивті идеяларымды қамтитын бірде-бір толық анықтаманы білмеймін".

Голландиялық мәдениеттанушы, философ, жазушы көптеген кітаптардың авторы Дж. Хезенга ойынның таңғажайып құбылысын ашты : ".. өз еркімен қабылданған, бірақ абсолютті міндетті ережелерге сәйкес, өз еркімен қабылданған, бірақ абсолютті міндетті ережелерге сәйкес орын мен уақыттың белгіленген шегінде орындалатын ерікті іс-әрекет немесе әрекет. шиеленіс пен қуаныш сезімі, сондай-ақ күнделікті өмірден "басқа болмыстың" санасы сүйемелденеді.". Яғни, сабақта ойнасақ та, бала сәйкес келуі керек белгілі бір ойын ережелері бар. Сіз баланы ойнауға мәжбүрлей алмайсыз және "Біз қазір бәріміз ойнаймыз, сіз одан құтыла алмайсыз" деп айта алмайсыз. Ойында басқа нәрселермен қатар ауыр және жағымсыз сезімдер болуы мүмкін. Ойынды қабылдаудың негізгі кезеңдерін қарастырайық:

1. "Сенімді қабылдау" шамамен 1960-1963 жылдарға дейін. Ойындар "мектепте оқыту әдісі ретінде ашық", ойындардың алуан түрлі үлгілері жасалуда, бірақ олардың жалпы танымалдылығымен оқудағы ойындардың тиімділігіне ешқандай дәлел жоқ.
2. "Есін жиған кезең". Нәтижелері теріс немесе нәтижесіз болатын ойындармен бақыланатын эксперименттер жүргізіледі.
3. "Шынайы оптимизм". Оқытудағы ойындардың мүмкіндіктері, ойындардың әртүрлі жағдайларға сәйкестігі, оларды қолдану параметрлері зерттеледі. Ойын әдістерінде қарама-қайшылық туындайды: жеке және технологиялық: қайталанатын, тиімді, басқа қолданушы шығарған немесе шығармаған.

Соңғы кезеңде көптеген ойын үлгілері пайда болды: пікірсайыс, сыни тұрғыдан ойлауды дамыту технологиясы бар модель, бәсекеге қабілетті және бәсекеге қабілетті модельдер, Бұл қандай жағдайда жұмыс істейтіні туралы ойлана бастады. Сонымен қатар, ойын - жеке немесе технологиялық - мұндай қарама-қайшылықты қарастыра бастады, яғни ойын өткізу жеке мұғалімнің жеке басына байланысты немесе ол қандай да бір түрде сипатталып, басқасына берілуі мүмкін қайталанатын технология болып табылады. Тағы

нюанс - бұл фронтальды немесе жеке ойын және қандай ойындарды  
лданған дұрыс.

ойын туралы айтқанда, ойынның пайдасы мен қаупін еске түсірмей кетуге  
олмайды. Козленко өз еңбектерінде ойынның пайдасы туралы жазады:

Кез келген ойын ең алдымен және ең алдымен еркін әрекет болып  
табылады.

2. Тең мүмкіндіктер (жарыстың басындағы барлық спортшылар жеңіске  
бірдей сене алады) – бұл жеке жетістік және әлеуметтік лифт.

3. Біріктіруші функция – айырмашылықтар (мүліктік, діни, идеологиялық,  
мәдени) бойынша ойын.

4. Ойын құзыреттілік емес, ол мәдени (немесе мәдениеттен жоғары), бірақ  
атомдық құзыреттерге бөлінбеген.

Ал тәуекел ретінде ол келесі дәлелдерді келтіреді:

1. Ойын стихиялы, басқару қиын

2. Көп еңбекті қажет етеді және көп уақытты қажет етеді.

3. Ойын дидактикалық ма, әлде уақытты босқа кетіру ме.

Бүгінгі таңда мектепте шығармашылық іс-әрекеттің дидактикасы сияқты  
құбылыс бар. Шығармашылық белсенділік негізінен Федералдық  
мемлекеттік білім стандартында көрініс табады :

-білім алушылардың мотивациялық сферасын қалыптастыру, оқытудың  
барлық кезеңдерінде жеке тұлғаға көңіл бөлу;

- зерттелетін материалға танымдық қызығушылық пен құндылық-мағыналық  
қатынасты ояту және дамыту;

- білім алушылардың шығармашылық іс-әрекетіне бағдарлану, олардың  
танымдық белсенділігін дамытуға жағдай жасау;

- оқытудың психологиялық ерекшеліктерін білу және олардың  
коммуникативтік саласын жетілдіру негізінде оқу үдерісі мен оқу үдерісі  
үшін жағымды эмоционалдық қор құру;

5 жасында баланың ойын әрекеті үстемдігін тоқтатады, ал оқу әрекеті  
баланың үстемдігіне айналады. Ойын әрекетінен тәрбиелік әрекетке көшуді  
көбінесе балаға табиғи жолмен емес, ересектер жүктейді. Бүгінгі таңда  
қазіргі заманғы балалар энергияның шектеулі тонусын сезінеді, бір сәттік  
әсерді тудырады, бұл тез шаршайтын, белгілі бір агрессивтілікке ие балалар.  
Балаға қалай көмектесуге болады? Бұған бастауыш сынып оқушысының жеке  
басының табысты дамуына оңтайлы психологиялық жағдай туғызатын  
ойындар көмектеседі.

Қазіргі мектепте оқытудың белсенді түрлерін кеңейтуге шұғыл қажеттілік  
туындайды. Оқытудың мұндай белсенді формаларына мыналар жатады: ойын  
технологиялары, проблемалық оқыту, коммуникативтік технологиялар. Мен  
оқу үдерісінде проблемалық оқыту технологиясын белсенді түрде қолданып  
жүргендіктен, проблемалық жағдаятты құру ойын жағдаятын енгізу арқылы  
жүзеге асады: проблемалық жағдаятты қатысушылар оның ойын түрінде

жүзеге асырады, іс-әрекеттің негізі ойын модельдеу болып табылады, оқушылардың іс-әрекетінің бір бөлігі шартты түрде жүзеге асырылады. ойын жоспары. Мен ойынсыз жасай аламын ба? Онсыз қолымнан келсе, жақсы ма, әлде нашар ма?.

Танымдық іс-әрекетінің сипаты бойынша ойындарды топтарға бөлдім.

1. Орындаушылық әрекетті қажет ететін ойындар.

Бұл ойындарда балалар әрекеттерді үлгі немесе нұсқау бойынша орындайды. Мұндай ойындар барысында балалар қарапайым геометриялық фигуралармен танысады. Олардың қасиеттері, кеңістіктік көріністерді меңгеру.

2. Балалар репродуктивті әрекетті орындайтын ойындар.

Бұл топқа есептеу және емле дағдыларын қалыптастыруға ықпал ететін ойындар кіреді.

Ойын барысында балалар талдауға, ортақ және айырмашылықты табуға үйренеді.

Жақсы ойын жақсы жұмыс сияқты. Әрбір ойында жұмыс күші мен ойлау күші бар. Ойын шаршау мен шиеленісті жеңілдетуге көмектеседі, зейінді сақтайды. Жақсы ойын жақсы жұмыс сияқты. Әрбір ойында ең алдымен еңбек пен ой талпынысы болады.

Педагогикалық тәжірибемде мен сабақты неден бастау керектігі және оны қалай жалғастыру керектігі туралы көптеген қызықты идеялары бар Анатолий Гиннің жұмыс әдістерін де қолданамын, сабақтың белгілі бір конструкторы ұсынылған. "Иә-жоқ" ойыны сыни тұрғыдан ойлауды дамыту үшін қолданылады. "Бағдаршам" ойынының нұсқасы баланың сабаққа дайындығын анықтауға мүмкіндік береді: "Жасыл" - мен сабаққа дайынмын, "Сары" - мүлдем дайын емес, "Қызыл" - дайын емес. Ойында "Қатені ұста!" - жігіттер қатені топ болып іздейді, айтысады, ақылдасады.. Белгілі бір пікірге келе отырып, топ спикерді таңдайды.

Ойын баланың жеке қасиеттерін қалыптастырады, мысалы, адекватты өзін-өзі бағалау, қарым-қатынас дағдылары, жауапкершілік сезімі, өзін-өзі ұстай білу т.б. Сондай-ақ, ойын балалардың танымдық қызығушылығы мен танымдық белсенділігін арттырады, оқу үдерісі барысында жағымды эмоционалды фон қалыптастырады.

