

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ**

**«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»  
XVIII Халықаралық ғылыми конференциясының  
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ  
XVIII Международной научной конференции  
студентов и молодых ученых  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**PROCEEDINGS  
of the XVIII International Scientific Conference  
for students and young scholars  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**2023  
Астана**

**УДК 001+37**  
**ББК 72+74**  
**G99**

**«GYLYM JÁNE BILIM – 2023» студенттер мен жас ғалымдардың XVIII Халықаралық ғылыми конференциясы = XVIII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «GYLYM JÁNE BILIM – 2023» = The XVIII International Scientific Conference for students and young scholars «GYLYM JÁNE BILIM – 2023». – Астана: – 6865 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.**

**ISBN 978-601-337-871-8**

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

**УДК 001+37**  
**ББК 72+74**

**ISBN 978-601-337-871-8**

**©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, 2023**

интеграциялану, көп бағытты дамытуоқушылардың ойлауын дамыту және сонымен бірге арттыру оқушылардың ұжымдық санасы мен топтық рухы ойын арқылы оқушыларға мүмкіндік береді бір-бірін түсіну және бір-біріне көмектесуге. Оларға қызығушылықтарын тереңдетуге мүмкіндік беруіміз керек, бірте-бірте өзіміздің орталық қызығушылықты түсініп, ерік-жігердің сапасын жақсартып, толығымен оқушылардың қызығушылығын ояту және кеңінен дамытуға ықпал ету [5].

Қорытындылай келе, әр түрлі зерттеулер мен ойластырылған зерттеулерден кейін спорт пен ойындардың үйлесімділігі оқушыларға әсері туралы қорытынды жасалды физикалық, психикалық және жалпы жеке тұлғаға сөзсіз оң әсер етеді осы жастағы адамдардың дамуына. Алайда практикалық нәтижелерге қол жеткізуге болады тек дене шынықтырумен қатар спортпен және ойындармен айналысу арқылы қол жеткіземіз, өйткені барлық физикалық факторларды тиісті түрде ескерусіз бұл әрекетте жоғары нәтижелерге қол жеткізу мүмкін емес. Сондай ақ оқушыларды спорт пен ойындарға белсенді қатысуға шақыру маңызды өздерін жақсартуға арнау үшін оқушылардың қызығушылығын дамыту әр түрлі ойындардағы нәтижелер. Жаттықтырушылар мен дене шынықтыру мұғалімдері ұқсастықтар мен артықшылықтарды, сондай-ақ күшті және төзімділікті қарастырса оқушылардың спорттық жарыстар мен ойындарға белсенді қатысуға қызығушылықтарын дамытады.

### **Пайдаланылған әдебиеттер тізімі**

1. Asadovna, Y. (2021). Psychological Characteristics of Speech Cultivation by Working on the Text in Primary School Reading Lessons. *Psychology and Education* 58(1): 4515-4522
2. Beltrán-Velasco, A. I., Mendoza-Castejón, D., Fuentes-García, J. P., Clemente-Suárez, V. J. J. P., & Behavior. (2020). Behavioural, psychological, and physiological stress markers and academic performance in immigrant and non-immigrant preschool and school students. *Physiol Beha* 15; 225: 113081. doi: 10.1016/j.physbeh.2020.113081
3. Benner, J. S., Glynn, R. J., Mogun, H., Neumann, P. J., Weinstein, M. C., & Avorn, J. (2002). Long-term persistence in use of statin therapy in elderly patients. *JAMA*, 288(4), 455-461.
4. Chu, T. L., & Zhang, T. (2018). Motivational processes in Sport Education programs among high school students: A Systematic Review. 24(3), 372-394.
5. Cigler, A., & Joslyn, M.R. (2002). The Extensiveness of Group Membership and Social Capital: The Impact on Political Tolerance Attitudes. *Political Research Quarterly*, 55, 25 – 7

УДК373.2

## **МЕКТЕПКЕ ДЕЙІНГІ БАЛАЛАРДЫҢ ТАНЫМДЫЛЫҒЫН АЛАҢДАҒЫ БЕСТЕМШЕ ОЙЫНЫ АРҚЫЛЫ ДАМЫТУ**

**Мамырхан Нурбота**

[mamyghanbota@gmail.com](mailto:mamyghanbota@gmail.com)

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ Дене шынықтыру және спорт мамандығының 2 курс студенті, Астана, Қазақстан  
Ғылыми жетекшісі - К.Куланова

Мектепке дейінгі жас — балалардың танымдық белсенділігінің даму кезеңі. Мектепке дейінгі жастағы балалардың танымдық үдерістерін дамыту мәселесі бүгінгі күні өзекті болып табылады және тұлғаның жалпы дамуындағы маңызды рөл атқарады. Танымдық үдерістер мектепке дейінгі бала үшін үлкен маңызға ие, себебі бұл үдерістердің қалыптасу және даму дәрежесі одан әрі оқу қызметіндегі табыстылықты айтарлықтай дәрежеде анықтайды.

Танымдылықты дамытуға тиімді әсер ететіндей жағдай жасауға, шетелдік (Д. Болдуин, Д. Брунер, К. Бюлер, Э. Клапаред, Ж. Пиаже, В. Штерн және т.б.), сондай-ақ отандық (П. П. Блонский, В. П. Вахтеров, П. Ф. Каптерев, Е. И. Конради, А. А. Смирнов және т. б.) көптеген педагогтар мен психологтар жүгінді [1].

Таным мәселесі бала болмысымен тығыз байланысты болғандықтан, баланың санасымен, сөйлейтін тілімен сабақтасып, жаңа ойындардың туындауына ықпал етті. Таным өте күрделі мәселе болғандықтан, ойын арқылы анықтап, айқындап алуды қажет етеді. Таным баланың ақылымен, санасымен сабақтас. Дәлірек айтсақ таным ойын арқылы дүниетанымдылығын көбейтеді.

**Ойынның маңыздылығы:**

- ойлау жүйесін дамыту
- дербестікке үйрету
- жеңілісті дұрыс қабылдауға үйрету
- назарды шоғырландыру
- уақытты тиімді падалану
- жан-жақты қалыптастыру
- жадыны жақсарту және есте сақтау қабілетін дамыту
- ақпаратпен жұмыс істеу дағдысы
- қол моторикасының дамуы

Ойлау — дербес үрдіс. Ол туа біткен талант емес Ойлау қабілеті арнайы құралдар, техника, ойындар және тұрақты жаттығулар арқылы жүзеге асырылады.

Қол моторикасы- ойынында құмалақтарды ұстау кезінде қол қозғалысы арқылы ми және жүйке талшықтарына әсер етеді.

Жеңілісті дұрыс қабылдау- өмірде сәттілік пен сәтсіздіктің қатар жүруі - заңдылық.

Уақытты тиімді пайдалану— ойын кезінде уақытты дұрыс қолдана білуіміз қажет.

Н.К.Крупская әлде неше рет айтты: «Толып жатқан ойындар бар, олар дене күшін нығайтады, олар дене дағдысын дамытады, олар көздің дәл барлай білу қабілетін күшейтеді, ептілікті дамытады. Ал, О. Бальзак айтуынша «Мақсатқа жету үшін, ең алдымен, ойлану керек» дегендей, Бестемше ойыны ойлануды қажет етеді [2].

М.Шотаев «Бестемше ойынының орны бөлек. Бұл ойын баланы тапқырлыққа үйретеді. Миды шыңдайды», Е.Сағындықов бестемше ойыншысының жылдам ойлауына, есептеудің түрлі тәсілдерін меңгеруіне ықпал етеді және бабаларымыздың осал адамдар болмағанына көз жеткізгенін айтқан[3].

Ойынды үйренушілерге құрғақ ережелерді түсіндіру орнына ойынның негізін қалайтын идеялар мен ұстанымдарды жеткізу, тарихқа сүйене отырып түсіндіру оқыту тәжіриесінде ең нәтижелі тәсіл болып келеді.

Ұлт ойындарының шығуы мен қалыптасу тарихын зерттеу, оны жүйеге келтіру өте қиын мәселе, себебі оның қойнауы теренде жатыр. Ықылым заманнан бері қазақтың кең ұлы даласында мекендеген көне қазақтың арғы тегі болған түркі тілдес тайпалар ғасырлар бойы өмірімен бірге жасасқан ұлт ойындар үнемі дамып отырған және өмірдің талап-тілектеріне байланысты жетілдіріп немесе сұрыпталып тұрды.

"Алаңдағы Бестемше" текемет үстінде ойналатын қазақтың ұлттық ойындары туралы айтпай кетуге болмайды. Бұл ойындар балалардың ақыл-ой қабілеттерін дамытады, ойынға қатысушылардың математикалық қабілеттерін жетілдіруге ықпал көрсете отырып, жасалған жүрістерді талдауға үйретеді. Осы тұрғыдан ,бұл ойын Астана қаласындағы №5 «Ақбота» балабақшасынан бастау алып, оның әрі қарай ұрпақтан-ұрпаққа таралуы үшін қазірден бастап оған ата-бабамыздан қалған ұлттық өнер ретінде қарап, оның кеңінен насихатталуына, дамуына жағдай жасауалуда. Сондықтан да, ойынды балаларға үйрету үстінде.

Бұл ойын балаларға бақылағыштыққа, тапқырлыққа тәрбиелеуге, қоршаған ортадағы жағдайдың өзгеруіне қарап бағдар белгілеу, қалыптасқан жағдайдан жол тауып шығу, тез шешім қабылдап, оны жүзеге асыру, батылдық, ептілік, мақсатқа жетудің өзіндік әдісін таңдау қабілетін қалыптастыруға көмектеседі. Танымдылықты дамытудағы әдістері:

- «Көрсету» әдісі
- «Ойын» әдісі
- «Ынталандыру» әдісі
- «Санау» әдістемесі

- «Қол моторикасының» әдістемесі
- «Сергіту сәтті» әдістемесі

Балалар білімқұмар болып, туылады, олар үйренгісі келіп тұрады. Балалар ойнағанды жаны сүйеді. Бала үшін ойнау қолмен тасты ұстау және лақтыру, жылжыту, таңдау және қарау. Бұл ойында бала бірқолдан, екіншісіне ауыстырып, салуды, оны лақтыруды, санауды үйренеді. Бала назарын жұп сандарды (2,4,6,8) алу, соған жету қажеттілігін түсінеді, тақ сандарды (1,3,5,7) алуға тырысады, жұп сандарды алмауға үйрене бастайды.

Бұл ойынның өзіне тән ерекшелігі – ол аса күрделі жабдықтарды қажет етпейді. Құмалақ орнына тас, шарик моншақ, т.б, ал тақта орнына кез-келген тегіс материалды қолдануға әбден болады. Қазақстан жеріндегі жартастардың немесе төбенің үстіндегі тегіс тастың бетіне ойып салынған бестемше тақтасының бейнесі бұл ойынның халқымыздың тұрмысына терең сіңгенін аңғартады.

Алаңдағы бестемшені ұйымдастыруда әр баланың ой-өрісі және қозғалыс белсенділігі дамиды. Ойын үстінде бала математикалық қосу және алу амалдарын түсінеді. Ойын балаларға өмірде кездесетін қиыншылықтарды жеңудің жолын үйретіп қана қоймайды, дене қозғалыс қабілеттерін қалыптастырады.

Алаңдағы Бестемше ойыны арнайы кілемшеде **екі-төрт адам** арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 орда, 10 отау, 50 шардан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір орда, бес отау және 25 шардан тиесілі. Шарлар әр отауға бес-бестен салынады. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды.

Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны келісіммен анықталады.

Ойыншылар өз қазанына 25 шар ұтып алғаннан кейін де ойынды тоқтата салмай, аяғына дейін жеткізуі керек. Бұл ойынның қандай есеппен аяқтағанын білу үшін қажет.

Ойыншылар ойын барысында қозғалыста болады. Жүріс жасайтын ойыншы өзінің кез келген отауынан жүре алады. Жүріс жасау үшін өз жағыңыздың отаулардың бірінен біреуін орнына қалдырып, қалған шарларды қолға алып, оңнан солға қарай бір-бірлеп таратамыз. Тарату сәтінде шарлар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы шарлар қарсыластың тақ санды тасы бар отауға түсіп, ондағы шарларды жұп қылса (2, 4, 6, 8, 10, 12), сол отаудағы шарлар ұтып алынып, өз ордамызға салынады. Егер соңғы шар қарсыластың отауына түсіп, ондағы шардың саны тақ болса немесе өз отауымызға түссе, шар ұтып алынбайды.

### **Ойынның жүріс әдістері**

Ойын барысында жаттықтырушы балалардың қозғалыс тәртібін қадағалайды.

- Әр бала жүріс жасап болғаннан кейін, шарлардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндігі болып орналастыруы қажет.

- Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана бала шарды қазанға салады.

- Ойын барысында отауда жатқан шарларды қарсыласының рұқсатымен ғана санауға, көруге болатынын ескерту керек.

- Ойын барысында себепсіз шарларға қол тигізуге болмайды. Қолың тиген отаудағы шармен жүру керек.

- Отаудағы шарды түзеуге болады. Бірақ қарсыласқа ескерту арқылы түзету керек.

- Ойын барысында жаттықтырушы балалардың қозғалысын қадағалап отырады.

- Сабәқ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.

- Сабәқ аяқталғаннан кейін балалар алаң ішіндегі шарларды орнына түзеп қойып кетеді.

### **Ойынның комбинациясы**

Комбинация жасау - бестемше ойынында талдауды , алдын ала болжауды, жүрісті шаршамай есептеуді керек ететін тактикалық тәсілдердің ішіндегі өз алдына заңдылықтары бар, өте күрделі процесс.

Комбинация құру - алғы шартсыз, бірден жасалмайды. Алаңдағы позиция комбинация жасауда ғана жүріске зер салады. Қарсы жақтың әлсіз жерін тауып, комбинация жасамаса болмайды. Ал қарсы жағының отауларынан комбинация жасауға лайық позиция қарастырады. Ойыншы ең алғаш комбинацияның алғы шарты. Дәлірек айтқанда, әр жүрісімен қарсы жақтың отауларынан шарлардың орналасуын өзіне тиімді етіп өзгертеді. Ал уақыты келді-ау дегенде комбинациялы жүрісті бастап кетеді[4].

Комбинация дегеніміз— көздеген мақсатқа жылдам жеткізетін бірнеше ойлы жүрістердің қортындысы.Қарсы жақтың әлсіз жерін тауып комбинация жасау керек.

«Комбинация» - ойындағы ұпай жинау әдісі. Комбинация мына бағыттардан тұрады:

Бастама —>жүйе —>түрі —. өрістеу —>жалғасу—>комбинация—>есеп—>мүмкіндік.

Бастама - алғашқы жүрістер . Жалғыз шар жатқан отауларға және қатарынан орналасқан бірнеше "бай" (шарлар көп) отаулардан абай болу керек. Ойын жүйесі. «Жүйе» ойын үстіндегі көрініс. Ойыншының бұл командаға қорғаныста және шабуылда нәтижелі ойлауға болысады. Ойын жүйесі бұл ойыншының тактикалық өнерінің айқындығы[5].

#### Алаңдағы тақ сандар мен жұп сандардың өзара тартысы

Алаңдағы бестемше ойыны – тақ сандар мен жұп сандардың өзара тартысы

- Не ғұрлым көбірек шар ұтсаңыз жеңіске соғырлым тез жетесіз;
- Қорғаныстың басты түрі қарсы шабуыл болып есептеледі.
- Ойынның басында артқы отаулардан жүру ертерек.
- Ойынның басынан бастап отаулардағы шарларды ұтымды пайдалану керек.
- Ойынның басынан бастап, позицияның осал жерін көру, іздеу бірден бір қажетті шарт. Ал, осал жерлерді көрісімен оны дереу пайдаланып қалу ең маңызды міндеттердің бірі болып табылады.
- Ойынды болжай отырып ойнау керек.
- Шарды өзі беріп отырғанда алу қажет болғанмен ойыншының өз құқығында шарды алу.
- Ойын кезінде, бала алаңдамай басқаға көңіл бөлмей, бар зердені алаңдағы ойын барысына салуы қажет.
- Мүлдем жоспарсыз ойнағаннан, жоспарлап ойнау дұрыс.

Алаңдағы Бестемше сабағы кезінде басқада ойындар ойнату орасан зор маңызы бар, ептілікті, күшті, ордаға шарды дәл тигізе білуді жетілдіретін ойындар және ой-өрісін дамытуға ерекше маңызды.

ОЙЫНДАР АТЫ	Таным	Саусақ тар ойыны	Эста фета	Лақтыру	Дене дайын дығы	Тактика
ОЙЫН «Бестемше»	+	+		*		+
ОЙЫН «Доппен жарыс»		+	*		+	+
ОЙЫН «Допты қу»	+			+	+	
ОЙЫН «Санамақ »	*		+			
ОЙЫН «Пенгвиндер жарысы»			*	+		*

+ - ойындағы шешуші мақсаттар

\*– қосымша тапсырмалар

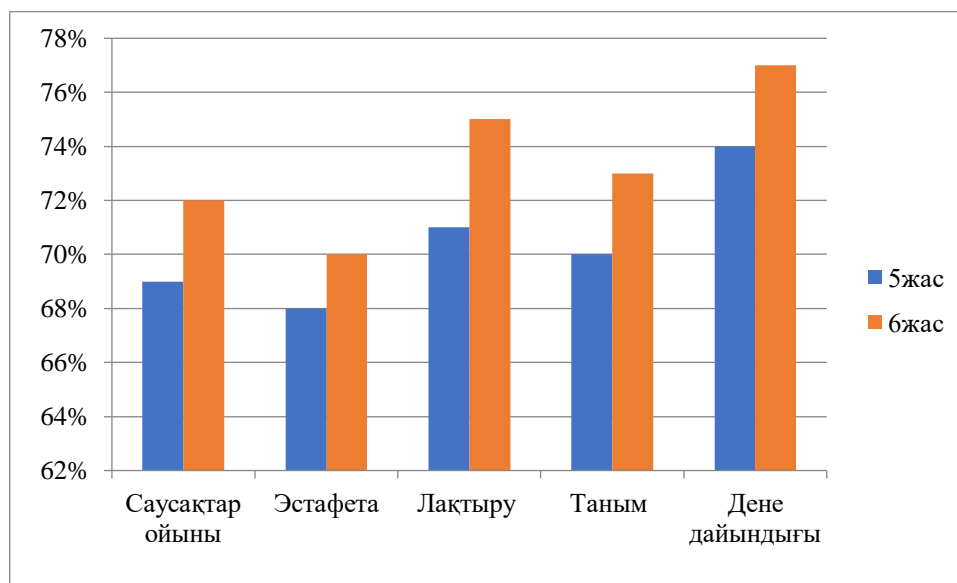
5- жастағы балалардың алаңдағы бестемше ойынының қимыл-қозғалыс дағдыларына дайындықтарын талдау 74 %, саусақтар ойыны 69%, эстафета 70%, лақтыру 71%, танымдылық бойынша дайындық деңгейін көрсетті 70%.

Доппен жарыста бағалау кезінде келесі нәтижелер алынды: 5-6 жас арасында 10 бала қатысып деңгейі 70 %.

Бестемше ойынын ойнап, 12 бала ойнады. Оқыту деңгейі 67 %.

5-6 жас бойынша оқытудың жалпы қорытындысы: балалар өте жақсы осы техникалық әрекетті игерді. Жас болса да, допты сенімді түрде басқарып, допты алып жүруде аздаған кемшіліктер болса да, жақсы нәтижеге жетеді.

6- жастағы балалардың алаңдағы бестемше ойынының қимыл-қозғалыс дағдыларына дайындықтарын талдау 77 %, саусақтар ойыны 72 %, эстафета 68%, лақтыру 75%, танымдылық бойынша дайындық деңгейін көрсетті 73%.



#### Күтілетін нәтиже

- Алаңдағы бестемше ойыны балабақшада балалар арасында кеңінен таратылады.
- Балалардың танымдық қабілетіне, мінез-құлқына ойынның пайдасы, тиімділігі кеңінен анықталады.
- Балалар ойынға машықтанады, мол тәжірибе жинайды.
- Ойын әдістерін үйрету арқылы ұрпақтар сабақтастығы жалғасады.
- Дарынды оқушылар іріктеледі.
- Жарыстарға қатысу арқылы бұл ойын бұқаралық сипатқа ие болады.

Қорыта келе айтатын болсақ, ұлттық ойындардың тиімді жақтары, оның ішінде алаңдағы «Бестемше» ойыны мектепке дейінгі балалардың ойлау қабілеттерімен қатар, логикалық танымдылығын дамытуға ықпалы зор екендігін көрсетті.

#### Пайдаланған әдебиеттер

1. Жарықбаев Қ. Психология негіздері: Алматы, «Эвро» 2005 ж.
2. Құланова Қ.Қ., Марчибаева Ұ.С., Омаров Е.Б., Ахметов Ә.Қ. Ұлттық ойындарды оқу үрдісінде қолдануға арналған әдістемелік құрал. Астана, 2008. – 28-78Б.
3. Тілеубаев С., Бизақов С. Тоғызқұмалақ әліппесі. А., Қанағат, 2000.
4. Шотаев М., Жумабаев Н., Ақназаров С. Таңғажайып тоғызқұмалақ – Түркістан, 2004 ж.
5. Құланова Қ.Қ., Марчибаева Ұ.С. "Ұлттық ойындар әдістемесі". Оқу әдістемелік құрал. Нұр-Сұлтан, 2017 ж.